De muziekproductie startersbijbel

Joost van Dreumel

DUTCH DANCE MUSIC ACADEMY

© E-book: De muziekproductie startersbijbel Dutch Dance Music Academy

INHOUDS**OPGAVE**

HOOFDSTUK 01 - INLEIDING 04

HOOFDSTUK 02 - ADVIES STARTENDE PRODUCER 05

HOOFDSTUK 03 - EISEN COMPUTER 06

HOOFDSTUK 04 - DAW 08

HOOFDSTUK 05 - STUDIO GEAR 11

HOOFDSTUK 06 - PLUGINS 14

HOOFDSTUK 07 - AKOESTIEK 18

HOOFDSTUK 08 - PRODUCER MINDSET 23

HOOFDSTUK 09 - MUZIEKPRODUCTIE TIPS 25

HOOFDSTUK 10 - PROJECTORGANISATIE 27

HOOFDSTUK 11 - WORKFLOW 29

HOOFDSTUK 12 - MIXING 31

HOOFDSTUK 13 - MASTERING 33

HOOFDSTUK 14 - BEGINNERSFOUTEN 35

HOOFDSTUK 15 - HOE NU VERDER? 39

01 | INLEIDING

Hoe komt het dat een DJ/Producer ineens aan de top staat en hit na hit scoort met zijn eigen geproduceerde tracks? Wat gaat daaraan vooraf om dit te bereiken? Wat moet je als muziekproducer allemaal weten en kunnen om een release waardige track te produceren? Waar begin je en welke elementen zijn essentieel om succesvol te zijn om een monsterhit te scoren? In dit e-book ga ik je meenemen door al mijn ervaringen te delen die ik in de loop van de jaren heb opgebouwd en wat ik tevens overbreng op al mijn klanten. Na een korte inleiding, zal ik stap voor stap alle belangrijke pijlers met je doornemen. Deze pijlers zijn essentieel voor de startende muziekproducer richting succes!

Even voorstellen
Mijn naam is Joost van Dreumel. Ik heb een ongekende passie voor muziek. Ik ben DJ en produceer mijn eigen platen in verschillende stijlen muziek.

De afgelopen jaren heb ik een exponentiële groei doorgemaakt. Ik heb meer dan fulltime besteed aan opleidingen, masterclasses, zelfstudie, persoonlijke ontwikkeling en alles tot op het detail uitgezocht wat betreft lesgeven, DJ-en, audio engineering, studiotechniek en muziekproductie. Ik leerde dat alles mogelijk is, als je zelf maar bereid bent om in jezelf te ontwikkelen.

Daarom werd het tijd om al mijn opgedane kennis over te dragen aan andere gepassioneerde muziekliefhebbers zodat ook zij serieuze stappen kunnen gaan zetten in hun muzikale carrière. Zodat ook zij kunnen ervaren hoe gaaf het is om met muziek bezig te zijn en hun passie in het leven te kunnen volgen. Daarom heb ik de Dutch Dance Music Academy opgericht.

Belangrijkste pijlers
Door de jaren heen heb ik zelf al veel ervaring opgebouwd als DJ en als producer. Maar wat moet je nu allemaal weten en kunnen als muziekproducer om een release waardige track te produceren? Wat zijn nu de belangrijkste elementen die het verschil gaan maken om een succesvolle muziekproducer te worden. En wat gaat daaraan vooraf? Maar misschien nog veel belangrijker voor een beginnende producer, waar begin ik en wat zijn de snelste en effectiefste wegen richting succes? Ik ga je daarom stap voor stap meenemen om een vliegende kickstart te geven met het produceren van je eigen muziek als artiest.

De belangrijkste pijlers voor een startende muziekproducer zijn te verdelen in de volgende categorieën:

- Hoe kan ik het beste beginnen?
- Aan welke eisen moet mijn computer voldoen?
- Welke DAW is het beste geschikt?
- Welke studio gear en plugins heb ik nodig?
- Waarom is akoestiek zo belangrijk?
- Welke muziekproductie begrippen moet je weten?
- Wat is de beste workflow?
- Hoe organiseer ik mijn projecten zo optimaal mogelijk?
- Waar moet ik allemaal rekening mee houden als ik ga mixen?
- Waarom een goede master het verschil kan maken?
- Wat zijn veel voorkomende beginnersfouten?
- Hoe breng ik de kwaliteit van mijn tracks naar het volgende niveau?

Afhankelijk van waar jij als muziekproducer nu staat, kun je uit dit e-book verschillende inzichten halen en geeft het je een vliegende start als aanstormend producer talent. Ik geloof dat er altijd ruimte is voor groei. Of je nu net begint met het produceren van muziek of als je al jaren bezig bent. Ik weet uit ervaring dat alles mogelijk is maar ik weet ook dat het hard werken is. Verder hoop ik dat ik jouw geest met in ieder geval één van de inzichten of genoemde elementen kan verruimen. Dan is het e-book wat mij betreft geslaagd :-). Veel leesplezier!

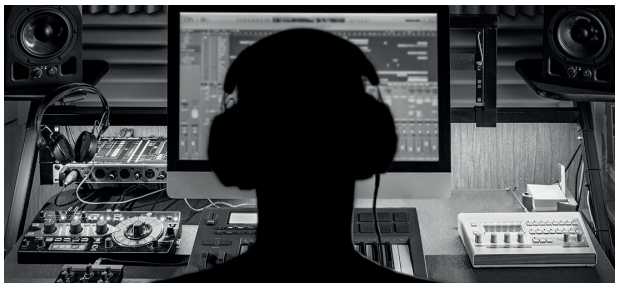
02 | ADVIES STARTENDE PRODUCER

Als je gaat beginnen met het produceren van je eigen muziek zijn er een aantal zaken belangrijk om serieuze stappen te gaan zetten met jouw muziekambities. Je hebt naast een goede en snelle computer, de juiste DAW, koptelefoon en speakers nodig om een goede studio setup te creëren. Naast de juiste mindset, motivatie en beschikbare tijd heb je de juiste kennis en kunde nodig om flinke progressie te kunnen boeken. Dit alles gaat natuurlijk samen met een gestructureerd en duidelijk productieproces. Als dit eenmaal in je systeem zit maak je sneller tracks af, bespaar je tijd, blijf je flinke progressie boeken en geeft dat enorm veel positieve energie aan je dagelijkse leven.

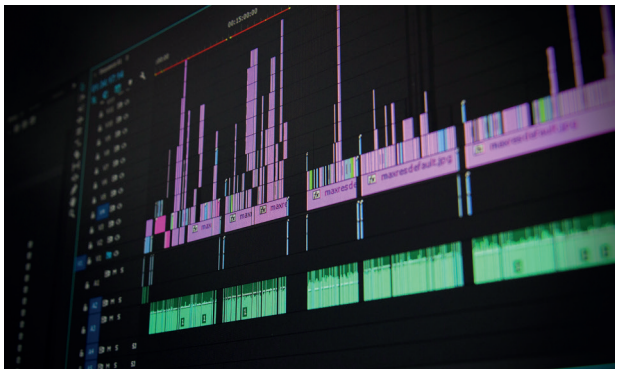
Hoe kan ik het beste beginnen

We beginnen allemaal met een droom om de vetste muziek te produceren waar je helemaal op kickt. Om support te krijgen van jouw favoriete DJ / Producer die jouw muziek draait in hun eigen radio show. Om de dikste en gaafste studio te hebben vol dure studio gear. Maar realiseer je goed dat daar enorm veel tijd, energie en opoffering aan vooraf gaat om daar te komen.

Er zijn twee soorten elektronische muziekproducers. Het eerste type zijn de producers die, als ze niet voortijdig stoppen, ongelooflijk langzame vooruitgang boeken. Ze denken dat ze beter zijn dan ze in werkelijkheid zijn en zelden genieten of energie krijgen van het maken van muziek. Zij zijn op zoek naar onmiddellijke bevrediging zonder te beseffen dat om ergens heel erg goed in te worden, dat erg veel tijd kost om daar te komen. Het tweede type zijn de muziekproducers die het daadwerkelijk snappen. Ze weten dat het leren van een nieuwe vaardigheid moeilijk is, net als alles in het leven.



Ze weten dat het veel tijd, doorzettingsvermogen en energie kost om er te komen. Ze weten dat de eerste muziekprojecten echt waardeloos klinken. Ze weten dat ze eerst moeten falen voordat ze muziek maken dat de moeite waard is. Dit drijft hen om steeds beter te worden. Ze geven niet op, ze richten zich op consistentie. Elke dag een klein beetje wint het van in één keer heel veel doen. Tegenslagen dwingt hen om sneller en harder te werken en zichzelf uit te dagen om steeds beter te worden. De doelstelling van de DDMA is dat jij het tweede type muziekproducer wordt. Om jou alle kennis en kunde aan te leren die je nodig hebt zodat ook jij al je muziekambities om kan zetten in te gekke muziek. We zien je graag dat je je concentreert op het ontwikkelen van alle benodigde vaardigheden als muziekproducer. “Practice what you preach”. Je kunt die diepe, intense en emotionele voldoening alleen pas voelen als je daar een enorme drive, doorzettingsvermogen en uren van geconcentreerde opoffering aan vooraf laat gaan.



Je hoeft geen muzikaal wonderkind te zijn om elektronische muziek te leren maken. Met voldoende oefening, goede begeleiding en opdrachten met feedback kan iedereen elektronische muziek maken! Dus als je in het begin nog best wel lastig vindt en moeite hebt met de vele mogelijkheden hoe je iets moet aanpakken, kan ik je vertellen dat je niet de enige bent daarin. Iedereen die net begint met het produceren van muziek vindt het lastig. Zorg ervoor dat je je niet laat afschrikken door alle technische details en houdt vol en blijf vooral doorgaan. Een goede mentor en begeleiding doet echt wonderen en daarom zijn jullie natuurlijk ook van harte welkom om één van opleidingen van de DDMA te komen volgen. Hierdoor ervaar je 100% minder frsutratie en door de ontwikkelde methodiek boek je 50% snellere progressie dan bij andere opleidingen. Dit doen we bij de DDMA met de persoonlijke maatwerk trajecten, gerichte huiswerk opdrachten waarbij je ook nog eens eerlijke feedback krijgt. De persoonlijke begeleiding en de hulp buiten de lessen om zijn ook echt doorslaggevend en uniek wat je bij een andere DJ school niet krijgt. Blijf genieten en vertrouwen hebben in het proces. Het komt ook met jou goed, dat beloof ik je ;-).

03 | EISEN COMPUTER

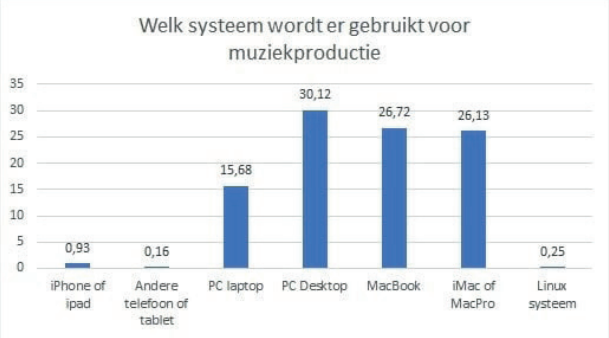
Je wilt graag muziek produceren, maar welke muziekproductie computer is hiervoor het beste geschikt? Aan welke eisen moet deze computer voldoen? Is een Mac echt veel beter dan een Windows computer? Of zou ik dan toch voor een zelfbouw PC gaan of misschien wel een Hackintosh? Zal ik nu voor een vaste computer gaan of toch voor een laptop? Wat zijn de verschillen van deze systemen en wat heb je nu daadwerkelijk nodig? In dit hoofdstuk zal ik je alles gaan vertellen welke muziekproductie computer je nu het beste kunt aanschaffen of bouwen.

Goed gereedschap is het halve werk
Afhankelijk van welke software je gaat kiezen moet je zelf bepalen of je kiest voor een PC of een Mac. Beide hebben voor- en nadelen. Een PC met Windows is wat flexibeler en makkelijker uit te breiden. Een Mac is intuïtiever maar is ook veel duurder dan een PC met Windows. Wil je met Logic Pro X gaan werken dan heb je geen keus, want deze DAW draait alleen op een Mac. Dan heb je verder ook nog de keuze uit een laptop of een vast desktop systeem. Een laptop is flexibeler en kun je overal mee naar toenemen. Dit bevordert weer om samen te werken met andere producers of als je naar de les komt bij de Dutch Dance Music Academy ;-). Een vaste computer is makkelijk uitbreidbaar, een iMac of computer heeft een groter scherm en zijn relatief goedkoper dan vergelijkbare laptops of Macbooks, maar zijn weer niet makkelijk mee te nemen.
Ik had zelf een Hacintosh systeem gebouwd en dat is een PC gebaseerde computer waar OSX op draait. De voordelen van een PC en Mac in één :-D!

Maar ik ben daar nu toch vanaf gestapt aangezien het mij enorm veel tijd koste om hem steeds te updaten en te upgraden. Momenteel gebruik ik zelf een Mac Studio met een M2 Ultra chip en 192 GB RAM. Wat een beest van een computer en ik ben daar enorm tevreden mee. Maar daar hangt wel een hoog prijskaartje aan helaas... Wil je gaan beginnen met het produceren van muziek is een goede en krachtige computer echt de basis om voor de komende jaren goed vooruit te kunnen. Goed gereedschap is het halve werk en zorgt uiteindelijk voor een beter resultaat.

Na uitgebreid onderzoek blijkt dat van alle ondervraagde correspondenten:

- Apple Mac gebruikers: 52,85%.
- Windows PC gebruikers: 45,8%



Hieronder een aantal computer vereisten die je minimaal nodig hebt om muziek te produceren:

- I7 of I9 processor. Mocht je voor een I9 processor kiezen, let dan goed op de juiste koeling die daarvoor nodig is. Een krachtige CPU is erg belangrijk omdat veel plug-ins veel CPU kracht vragen.
- Kies een CPU koeler die stil is, aangezien het erg irritant is als hij veel herrie produceert. Mocht je voor een watergekoelde CPU koeler kiezen, check dan de watergekoelde CPU koelers uit de Corsair Hydro Series (die zijn namelijk erg goed).
- Minimaal 32 GB DDR-4 intern geheugen (hoe meer hoe beter).
- Moederbord die jouw gekozen CPU chipset ondersteunt, die overweg kan met het gekozen intern geheugen en USB 3.0 en eventueel Thunderbolt ondersteunt (voor je bijv. je audio-interface).
- Eén of twee SSD harde schijven van 500 GB of 1 TB. Eén om je besturingssysteem en programma's op te draaien en één om je projecten, sample packs, presets en persoonlijke muziek library op te slaan. De Samsung EVO serie zijn erg goede en stabiele SSD's.
- Eén of twee externe beeldschermen van 24 inch of groter. Het werken met grote externe beeldschermen is ideaal aangezien sommige muziekproductie projecten erg uitgebreid kunnen zijn.
- Wil je een Mac kopen zijn de M1, M2 en M3 inmiddels geschikt voor alle benodigde software en plug-ins.

- Videokaart met minimaal 4GB aan geheugen en mocht je 2 externe beeldschermen gaan gebruiken, zal er op de grafische kaart 2 aansluitingen moeten zitten om de beeldschermen aan te kunnen sluiten (HDMI of DisplayPort). Mocht je op een 4K resolutie willen gaan werken, dan moet de videokaart daar natuurlijk wel geschikt voor zijn. Check dus goed welke resoluties de videokaart aan kan en hij meerdere beeldschermen tegelijkertijd kan aansturen.
- Ga voor een stabiele en krachtige voeding van minimaal 600W of 650W zoals bijv. de Corsair RMX series.
- Zorg voor een degelijke computerkast (mocht je een PC of Hackintosh hebben), waarbij er genoeg ruimte is voor ventilatie aangezien snelle systemen erg warm kunnen worden en dat het ook nog eens een kast is die geluiddempend is.
- Om backups te maken, is een externe HDD of NAS met USB 3.0 prima. Laat een backup dan ook minimaal 1x per maand uitvoeren. Want mocht je PC of Mac ooit crashen, dan heb je nog altijd al je muziekproductie projecten, sample packs, presets van je synths en al je bestanden nog ;-).

04 | DAW

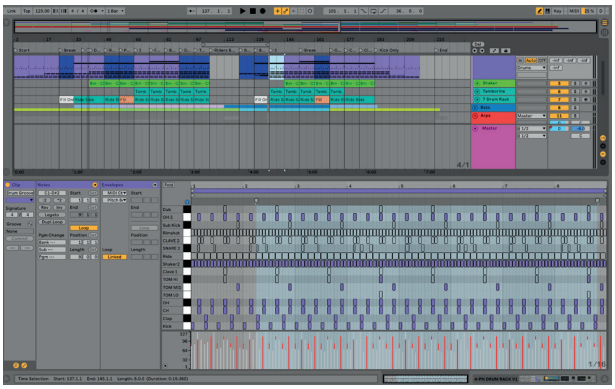
Als je eenmaal de juiste muziekproductie computer hebt aangeschaft of hebt gebouwd is het tijd om de volgende stap te zetten. Het kiezen van de juiste DAW (Digital Audio Workstation) waarmee jij jouw te gekke muziek gaat produceren. Maar welke DAW is nu het beste geschikt? Welke DAW is nu het beste geschikt om elektronische muziek in te produceren? Welke DAW klinkt het beste? Wat zijn de prijzen van de verschillende software pakketten?

Inleiding

Om zelf elektronische dance muziek te produceren met je computer, heb je een geschikte DAW nodig (Digital Audio Workstation). Hiermee kun je je eigen beats en melodieën maken door MIDI noten op te nemen of handmatig in te voeren. Ook kun je met een DAW geluid opnemen, zoals een vocal, gitaar solo of een synthesizer riff. De meeste moderne producers gebruiken hiervoor een DAW software. Het aanbod aan DAW's en aanvullende software is geweldig groot. Maar welke DAW is nu het beste geschikt? En welke kan ik nu het beste kiezen voor mijn genre muziek?

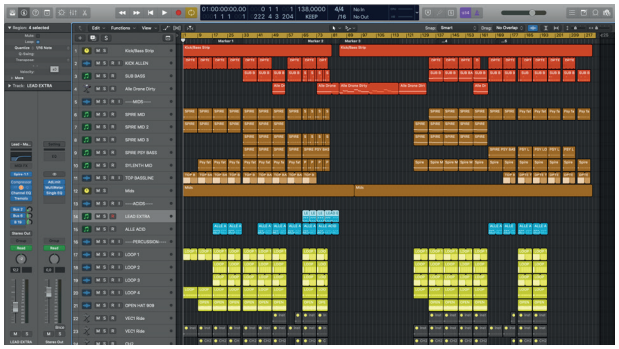
Wat kan ik allemaal maken met een DAW?

Eigenlijk alles. Van eenvoudige singer-songwriter-liedjes tot filmmuziek, van trance tot een strijkkwartet. Vaak kun je er ook eenvoudige bladmuziek mee maken (handig als je componeert voor een muzikaal ensemble). Voor filmmuziek, tv-leaders, commercials, bedrijfsvideo's etc. kun je vaak een video inladen zodat je je muziek letterlijk op beeld zet. De meeste DAW pakketten zijn vrij 'generiek'. Dit betekent dat je er eigenlijk alles mee kunt maken en dus niet één specifieke muziekstijl. Een DAW kies je daarom vooral op basis van een workflow die past bij je eigen manier van werken. Er zijn daarom een aantal DAW's die vaker worden toegepast voor het maken van elektronische dance muziek.



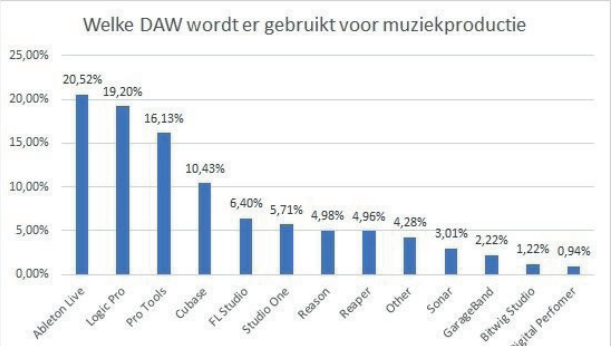
DAW

Welke DAW is nu het beste geschikt om elektronische muziek in te produceren? Op Internet staan hele pagina's en forums volgeschreven met allerlei discussies en meningen van mensen die met muziekproductie bezig zijn. Alle DAW's hebben ieder zijn voor- en nadelen en hebben allemaal net een andere workflow. Vaak hangt de keuze van je DAW af welke muziek je wilt gaan produceren. Of je hebt een Mac en je wilt graag met Logic Pro X werken aangezien deze software alleen op een Mac draait. Als je elektronische dance muziek wilt gaan produceren wordt er over het algemeen het meest gekozen voor **Ableton Live, Logic Pro X of FL Studio**. Als je meer een recording engineer voor bands bent wordt er eerder gekozen voor Pro Tools of Cubase.



Andere factoren voor de keuze van een DAW zijn onder meer wat onze vrienden of collega's gebruiken. Welke DAW we het eerst hebben aangeleerd. Welke DAW er bij de aanschaf van je eerste audio interface of MIDI controller wordt geleverd. Welke DAW er wordt gebruikt bij de DJ Academy of in de video tutorials die je hebt gevolgd. Of welke DAW onze favoriete muzikanten en DJ's gebruiken.

Met de meeste moderne DAW's kun je eigenlijk alles doen maar het werkt net op een wat andere manier. Bepaalde DAW's zijn meer gespecialiseerd in bepaalde gebieden dan andere natuurlijk en bij bepaalde DAW's zijn sommige stock plugins beter dan bij andere DAW's. Het is soms echt een kwestie van wennen en uitproberen. De DDMA werkt met Ableton Live. Misschien is het voor jou een meer relevante vraag welke DAW het populairst is en het grootste gebruikersbestand heeft. Op de volgende pagina vind je de resultaten terug in een grootschalig onderzoek wat ik gepleegd heb onder muziekproducers.



Hierbij de resultaten op een rijtje van de meest gebruikte DAW's onder alle muziekproducers die met het onderzoek hebben meegedaan. Let er wel op dat het niet alleen elektronische dance producers zijn die met het onderzoek hebben meegedaan.

- Ableton Live – 20.52%.
- Logic Pro – 19.20%.
- Pro Tools – 16.13%.
- Cubase – 10.43%.
- FL Studio – 6.40%.
- Studio One – 5.71%.
- Reason – 4.98%.
- Reaper – 4.96%.
- Other – 4.28%.
- Sonar – 3.01%.
- GarageBand – 2.22%.
- Bitwig Studio – 1.22%.
- Digital Perfomer – 0.94%.

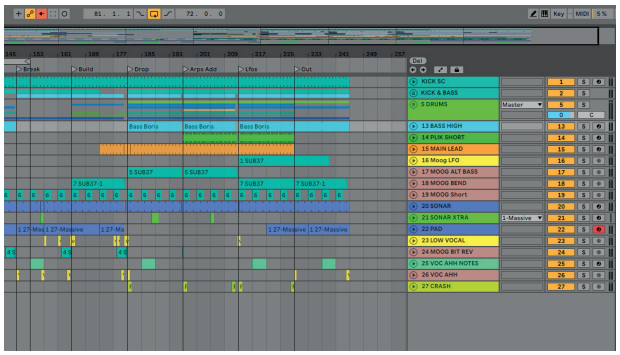
Welke DAW moet ik kiezen voor mijn muziekstijl?
Tegenwoordig zijn de verschillen tussen DAW's lang niet meer zo groot als pakweg twintig jaar geleden. Je kunt met alle DAW's audio en MIDI opnemen, editen en effecten toepassen. Wel kunnen we grofweg twee soorten DAW's onderscheiden: de all-round DAW en de DAW die zich meer toespitst op een bepaald muzikaal genre.

Voorbeelden van all-round DAW's zijn Pro Tools, Cubase, Logic en Studio One. Je zou, heel simpel gesteld, kunnen zeggen dat ze in grote lijnen hetzelfde werken, maar dat de knopjes net ergens anders zitten. Natuurlijk introduceert een DAW wel eens een nieuwe, unieke functie, maar vaak hebben de andere DAW's deze functie een paar jaar later ook. De vraag is dus vooral, spreekt de interface je aan? Kun je er lekker mee werken?

DAW's die zich meer toespitsen op bepaalde genres zijn bijvoorbeeld Ableton Live, FL Studio (Fruity Loops) en Reason. Deze richten zich met hun workflow vooral op elektronische muziek. Voor Ableton Live zijn zelfs diverse hardware controllers verkrijgbaar die het mogelijk maken om Ableton te gebruiken voor live performances.

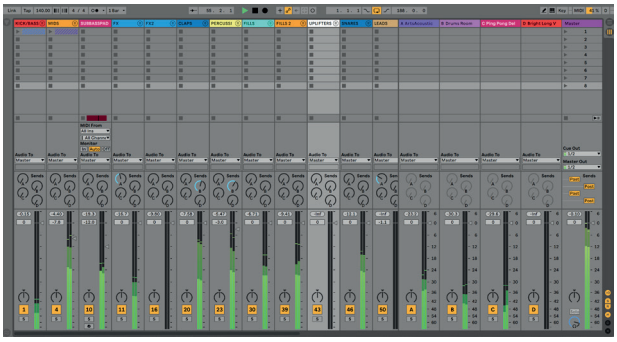
De meeste professionele studio's werken met Pro Tools dus dat is de beste keus als je regelmatig in die kringen werkt.

Vraag ook eens aan je vrienden wat zij gebruiken. Als je dezelfde DAW gebruikt, kun je makkelijk tips en tricks uitwisselen, of gemakkelijk en probleemloos elkaars project bestanden openen en bewerken.



Welke DAW klinkt het beste?
In de basis klinken alle DAW's hetzelfde. Audio opnames zouden precies hetzelfde moeten klinken, en als je een paar sporen exporteert als een stereo bestand zou het resultaat in alle DAW's precies hetzelfde moeten zijn. Er zit wel verschil in de kwaliteit van de meegeleverde plug-ins, ofwel effecten en virtuele instrumenten. Ga je voor een een complete, professioneel klinkende productie, kies dan voor een uitgebreide DAW die geleverd wordt met veel inbegrepen effecten en instrumenten. Heb je alleen een DAW nodig voor eenvoudige opnames en wat bewerkingsmogelijkheden, dan volstaat een basis DAW zonder toeters en bellen.

Is producer software (DAW) duur?
Valt eigenlijk best wel mee. Bovendien zijn er vaak meerdere edities verkrijgbaar van een bepaalde DAW. De dure (en volledige) edities kosten meestal enkele honderden euro's, de goedkopere edities heb je vaak al voor onder de honderd euro. Bovendien krijg je bij bepaalde USB/MIDI keyboards of controllers een gratis instapversie van een DAW. Dan heb je alvast het belangrijkste dat je nodig hebt om te produceren. Als je van jezelf weet dat je grote en complexe producties gaat maken, twijfel dan niet en ga voor een volledige versie. **LET OP!** Bij de instapversies van een DAW zijn er beperkt aantal audio, midi en return kanalen beschikbaar en vaak ook niet alle audio- en midi-effecten beschikbaar. Bij Ableton Live is Max4Life alleen beschikbaar bij de Suite versie. Met Max4Life kun o.a. je eigen audio effecten of instrumenten maken. Voor de echte nerds zoals ik dus ;-).



Live DJ Performance?
Ben jij een traditionele DJ die gebruik maakt van een mixer met draaitafels of CDJ's? Of wil je echt creatief bezig zijn en ad hoc bepalen wat het publiek hoort? Ableton Live is een geweldige DAW, met een reeks unieke functies die hem perfect maken voor Live DJ Performance. Om een Live DJ Performance te kunnen maken heb je naast Ableton Live een aantal MIDI controllers nodig om je DAW te kunnen bedienen.

Bijvoorbeeld een Ableton Push 2 i.c.m. een Novation Launch Control lenen zich perfect voor een DJ set en werken ook vrij intuïtief voor de mensen die normale mixers gewend zijn. Het belangrijkste verschil is dat je in plaats van afzonderlijke nummers op je decks te laden, zoals je gewend bent, nummers in Clips in Ableton laadt. Er is ook geen individueel tempo voor elk kanaal, elk nummer wordt vervormd naar het mastertempo van het Live Project in Ableton. Dus wil je naast het traditionele DJ-en ook gaan live performancen? Ableton Live is het beste hiervoor geschikt.

05 | STUDIO GEAR

Droom jij ook van je eigen home studio waar je zelf professioneel klinkende producties maakt? Iedereen kan thuis zelf muziek produceren, als je maar de juiste studio gear hebt. Vroeger was je misschien een fortuin kwijt aan het huren van een studioruimte en -apparatuur, maar die tijden zijn voorbij. Om een (home) studio in te richten heb je eigenlijk maar vijf studio apparaten nodig die ik in dit hoofdstuk voor je op een rijtje zet.

Inleiding

Als je begint met het produceren van muziek is het natuurlijk super gaaf om een dikke en gave studio te hebben vol dure studio gear en audio apparatuur. Denk je dat je er goed aan doet om alle plugin bundels, die jouw producer helden ook gebruiken, te kopen. Want als je al die plugins hebt zal het vast en zeker helemaal goed komen. Dan kan ik je uit die droom helpen want naast veel tijd en energie heb je in eerste instantie een goede en snelle computer nodig, een goede studio koptelefoon, studio speakers, audio interface en een MIDI keyboard nodig. Om zelf muziek te kunnen produceren heb je niet “alleen maar” apparatuur nodig zoals online winkels beweren. Je hebt ook kennis nodig, de juiste feedback op gemaakte opdrachten, de juiste begeleiding om jezelf te verbeteren en om het maximale uit jezelf te halen.

Voordat je start met het aanschaffen van (kostbare) computers, software en andere randapparatuur raad ik je aan om een introductie les bij de Dutch Dance Music Academy te komen volgen. Wij helpen je graag verder met de juiste kennisoverdracht en geven je onafhankelijk advies om een vliegende start te maken voor jouw specifieke situatie en budget!

Maar wat heb je dan eigenlijk precies nodig? Naast een DAW en een goede computer kun je het beste eerst concentreren op de aanschaf van een goede studio koptelefoon, studio speakers, audio interface en een MIDI keyboard.

Koptelefoons bieden je de meest gecontroleerde luisteromgeving en zijn draagbaar. Tijdens het mixen van je track kun door het gebruik van een studio koptelefoon een veel betere balans creëren en de laatste finetuning afregelen van alle afzonderlijke tracks. Ze kunnen echter vermoeiend zijn tijdens langere productie sessies, en het interpreteren van panning in je mix kan een beetje lastig zijn. Studio speakers bieden een minder gecontroleerde luisteromgeving tenzij je in een akoestisch behandelde studio bevindt. Hoewel de speakers, in tegenstelling tot koptelefoons, het voordeel bieden dat je echt kunt horen hoe het nummer klinkt in een echte kamer. Studio speakers zullen je oren ook niet zo snel vermoeien, en pannen in het stereobreedte klinkt veel natuurlijker.

Voordat je iets gaat aanschaffen raad ik je aan om naar een plaatselijke muziekwinkel te gaan, je favoriete muziek mee te nemen en verschillende speakers en koptelefoons uit te proberen. Maar wat is goed of goed genoeg? Wil je gewoon wat proberen dan is bijna alles goed genoeg. Maar wil je echt beter worden in het produceren van muziek of met meer detail geluid kunnen bewerken? Dan heb je een set studio speakers en koptelefoon nodig die ook genoeg detail kan laten horen, en dan van hoog tot laag, en ook nog eens zo neutraal mogelijk. Dus een goede speaker of koptelefoon voor muziekproductie zijn:

- Neutraal.
- Genoeg laag tot hoog.
- Transparant en gedetailleerd.
- Goed stereobeeld.

Met elke speaker of koptelefoon kun je wel van muziek genieten. Maar precies kunnen horen wat er gebeurd met de muziek als je een bepaalde instelling op een track aanpast kun je niet met iedere speaker of koptelefoon horen. Om goed resultaat te behalen op het gebied van geluid moet je in de eerste plaats daadwerkelijk goed kunnen horen wat er wel of niet goed klinkt.

Actieve studio speakers zijn speakers met ingebouwde versterkers. Dat in tegenstelling tot “gewone” speakers, die een extra versterker nodig hebben. Studio speakers geven het geluid zo “vlak” mogelijk weer, terwijl gewone speakers en een versterker het geluid juist zo warm en vol mogelijk weergeven. In geval van muziekproductie is het dus wenselijk om problemen ook zo goed mogelijk te horen en dat het geluid zo nauwkeurig mogelijk weer wordt gegeven. Zonder dat er bepaalde frequenties extra worden benadrukt. Bij consumenten speakers en koptelefoons worden vaak de lage en hoge frequenties extra benadrukt. Dit kan leiden tot een onevenwichtige mix bij het gebruik voor muziekproductie en dit is niet aan te raden.

Daarnaast heb je bij je afluistering ook te maken met persoonlijke smaak. Wat de één mooi en natuurlijk vindt klinken, vindt de ander juist onaangenaam, schel, vermoeiend of plastic klinken. Omdat het zo’n belangrijk onderdeel is van je “signal chain” raden we je aan om niet te veel te bezuinigen op je studio speakers en koptelefoon. Want als je in het begin voor budget gaat, krijg je daar later toch weer spijt van en wil je upgraden. Goedkoop blijkt dan weer eens duurkoop te zijn.

Enkele goede merken voor studio koptelefoons om te overwegen zijn **Beyer Dynamic 770 of de 990, Sennheiser, M-Audio, Shure en Audio Technica.** Goede studio speakers voor in kleinere ruimtes zijn de **Kali Audio LP6, Adam T5V of T7V, HEDD Type 5 MK2, Focal Alpha 50 of 65, Yamaha HS5 of HS7, Genelec 8030**. De getallen staan meestal voor de grootte van de woofer. 5 is 5 inch, 65 is 6,5 inch etc. Hoe groter de woofer hoe meer laag eruit komt. Denk eraan dat lage frequenties in kleine en niet akoestisch behandelde ruimtes de meeste problemen geven. Betaalbare opties voor wat grotere ruimtes zijn **Kali Audio LP8, Equator D8, Yamaha HS8, Genelec 8040, Neumann KH 120**. Wat duurdere opties zijn Eve Audio, Adam, Genelec, Focal of PMC. Wil je meer weten over een geschikte studio speaker, klik hier. Wil je meer weten over een geschikte studio koptelefoon, klik dan hier.

Dit alles kan natuurlijk niet werken met een geschikte audio interface. Er zijn ontzettend veel verschillende soorten en elk is gemaakt voor een specifieke toepassing. Om een goede keuze te kunnen maken zijn er een aantal vragen die je jezelf moet stellen.

Hoeveel in- en uitgangen heb ik nodig op mijn audio interface?
Als je meerdere instrumenten tegelijk wilt opnemen, zoals een complete band, zul je een hoop ingangen, meestal met microfoon voorversterkers nodig hebben. Als je enkel af en toe een microfoon wilt inpluggen is een audio interface met 1 microfoon input meer dan voldoende.

Heb je midi in- en uitgangen nodig op je audio interface?
Wil je externe hardware zoals een synthesizer aansluiten via midi? Is deze synthesizer alleen via midi aan te sluiten of is deze uitgerust d.m.v. USB?

Wil ik een USB 2.0. USB 3.0, FireWire, Thunderbolt 2, Thunderbolt 3 of toch een USB-C audio interface?
Het grootste deel van de audio interfaces gebruikt USB 2.0, maar we komen ook FireWire, Thunderbolt en USB-C tegen die allemaal werken met hogere data snelheden.

Wil ik een audio interface met een ingebouwde DSP chip waarop je allerlei speciale plug-ins kunt draaien?
Deze audio interfaces zijn vaak duurder, maar het betekent wel dat de processor van je computer minder zwaar belast wordt. De bekendste interfaces met ingebouwde

DSP zijn de Apollo Twin modellen van Universal Audio. Maar er zijn ook andere merken zoals Antelope die een vergelijkbaar systeem gebruiken.

Wil je een audio interface alleen in je eigen studio gaan gebruiken of wil je hem ook mee kunnen nemen naar optredens en repetities?
In dat laatste geval is een compact model dat in een rugzak past de beste keuze.

Wat is je budget voor het aanschaffen van een audio interface?
Uiteraard is de prijs het ultieme criterium. Tegenwoordig koop je voor minder dan €200,- een prima 2 in- / 2 uitgangen audio interface, maar voor een top geluidskwaliteit of meer in- en uitgangen zul je meer moeten uitgeven.

Enkele andere factoren die meespelen op de prijs en kwaliteit van de audio interface zijn:

- De kwaliteit van de AD/DA converters.
- Hoeveelheid in- en uitgangen en welk type in- en uitgangen.
- Midi in- en uitgangen.
- De hoeveelheid en kwaliteit van de voorversterker ingangen voor microfoons.
- Sample frequentie en de bit diepte.
- Interne DSP om intern op je audio interface plug-ins te kunnen draaien.
- Latency.

Om je te helpen een goede keuze te maken heb ik een aantal audio interfaces geselecteerd die ik je met een gerust hart kan aanbevelen. Dat wil echter zeker niet zeggen dat andere interfaces niet de moeite waard zijn. A**udient ID4, Focusrite Scarlett 2i2 3rd Gen, Apogee Element 46, Universal Audio Apollo Twin X Duo, Antelope Audio Zen Tour.** Wil je meer weten over de geschikte audio interface voor jouw budget? Klik dan hier voor een nog uitgebreidere uitleg.

Tenslotte om al je muzikale ideeën om te zetten naar muziek is het erg aan te raden om een MIDI-keyboard aan te schaffen. Veel muzikanten maken hun muziek tegenwoordig volledig met de computer ('in the box'). Je hebt dan alleen maar een klavier nodig en geen synthesizer of keyboard met ingebouwde klanken. Nog een verschil is dat MIDI-keyboards vaak wat kleiner kunnen zijn dan synthesizers en gewone keyboards. Dat maakt ze heel bruikbaar voor mobiele toepassingen. Ook het feit dat veel MIDI-keyboards USB-gevoed zijn is praktisch. Je geeft je MIDI-keyboard dan stroom vanuit je laptop, en zo kun je overal muziek produceren.
Geen geluidsopnames zonder microfoon om je eigen

vocalen op te nemen. Voor vocalen op te nemen kun je het beste kiezen voor een grootmembraan condensatormicrofoon. Vergeet niet om aan kabels te denken die de juiste aansluitingen hebben en een lengte die het beste in jouw home studio past. Kabels worden namelijk meestal niet meegeleverd, zodat iedereen de ideale keuze kan maken voor zijn of haar eigen opstelling.

06 | PLUGINS

Als je begint met het produceren van muziek dan is je eerste belangrijke keuze met welke DAW (digital audio workstation) je gaat werken. Heb je die keuze gemaakt, dan is het verstandig om eerst de opties van dit programma zelf helemaal te leren. Te leren werken met de stock plugins voordat je allerlei plugin bundels gaat kopen. Alle DAW's zijn tegenwoordig allemaal best wel compleet en hebben meer dan genoeg effecten en instrumenten om een hele goede start te maken met het produceren van muziek. Maar na een tijdje loop je ongetwijfeld tegen wat zaken aan om de volgende stap in je ontwikkeling te zetten. Ga dan pas third party plugins aanschaffen en installeren.

Wat is een plugin nu eigenlijk?
Een plugin zijn of instrumenten dat je op je specifieke MIDI kanaal zet, meestal aangeduid als instrument kanaal. Elk instrument wordt op een eigen kanaal opgenomen. Of het zijn plugin effecten die op een MIDI of Audio kanaal worden gezet. Deze kanalen verzamel je met een mixer, zodat ze uiteindelijk op één kanaal terechtkomen, het zogenaamde master kanaal. In de praktijk gebeurt dit automatisch, maar je kunt het ook anders instellen, zodat je een aantal kanalen verzamelt (bijvoorbeeld alle drums op een drums groep) voordat je die doorstuurt naar het master kanaal. Vaak is het wenselijk om elke instrumentengroep afzonderlijk te kunnen behandelen en controleren. Allereerst zal ik de effecten plugins zoals EQ's, filters, dynamics, reverb, delay en modulatie effecten gaan bespreken (plugins die het geluid bewerken). Om vervolgens ook verschillende instrumenten zoals synths en samplers waar het geluid uitkomt te behandelen. Ten slotte zal ik ook een aantal must have gratis plugins met je delen.

Welke plugins zijn dan een must have?
Er zijn een aantal vragen die je jezelf moet stellen om een goede keuze te kunnen maken.

Waar ben je precies naar op zoek?
Het is handig om in gedachte een splitsing te maken tussen plugins die zo nauwkeurig mogelijk doen wat ze moeten doen zonder iets aan je geluid toe te voegen, en plugins die naast hun normale functie het geluid "vetter", mooier, warmer of voller etc maken. Die laatste voegen dus karakter toe aan je sound. Ik ben zelf erg fan van plugins die de analoge sound van hardware aan je audio toevoegen. Later meer hierover ;-).

Waarom een plugin bundel?
Je kan natuurlijk een collectie plugins verzamelen van verschillende fabrikanten, daar is niets mis mee. Je hebt dan een ruime keuze. Dit heeft echter ook wat nadelen en ben je uiteindelijk een stuk meer geld kwijt. Een bundel is vaak een heel stuk goedkoper en zeker met extra educatie korting :-). Daarbij hoef je niet allemaal verschillende interfaces te leren. Bij een bundel zien de plugins er min of meer hetzelfde uit, met dezelfde soort knoppen die min of meer op dezelfde plek zitten. Dit kan je workflow sterk ten goede komen.

Voordat ik verder ga met mijn persoonlijke keuze van favoriete plugins, is dit natuurlijk een persoonlijke mening. Probeer de plugins altijd eerst zelf uit (probeer eerst de proefversie uit) en ga vooral ook niet gelijk al deze plugins kopen om maar te hebben, want uiteindelijk zal je waarschijnlijk maar 50% van al je plugins gebruiken die je geïnstalleerd hebt. Hieronder een aantal voorbeelden van plugins waar je zeker weten geen spijt van zult krijgen.

Fabfilter
Als je plugins zoekt die echt heel prettig werken en zeer compleet zijn dan hoef je niet lang te zoeken. De plugins van Fabfilter zijn stuk voor stuk toppers en dan vooral wat gebruiksgemak betreft. De GUI (graphic user interface) van de plugins is gewoon ontzettend logisch en deze kan je zonder veel gezoek meteen aan de slag.

Voordelen
- Top GUI en werkt super makkelijk in het gebruik.
- Heel veel functies (Pro-Q4 EQ is erg goed).

- Klankkleur is goed.
- Leuke en goede presets.

Nadelen
- Niet alle plugins zijn voor iedereen geschikt. In de total bundle zitten ongetwijfeld ook plugins die je niet altijd zult gebruiken zoals de Twin synthesizer en Fabfilter One. De Pro-Q4, Saturn 2, Pro-L2, Pro-C2 en Pro-MB zijn het geld echter al meer dan waard.
- De plugins zijn niet perse bedoeld om een bepaalde vintage of analoge sound te maken. De Saturn 2 en Pro-C2 hebben wel wat opties in die richting, maar voor dit doel zijn andere bundels misschien beter geschikt.

Universal Audio
Universal Audio begon met het maken van hardware zoals pre-amps, compressors en EQ's. Nu zijn ze ook bekend vanwege hun plugins die op hun eigen DSP's draaien. Wat betekent dat? In plaats van dat de plugins de processor van je computer belasten doen hun eigen chips al het werk, en die chips (DSP = digital sound processor) vind je dan ook in hun interfaces zoals de welbekende Apollo serie. Meer over audio interfaces die het beste geschikt zijn voor elektronische muziekproductie, check dan deze blog. De plugins zijn allemaal emulaties van bekende hardware units zoals de Pultec (mijn favoriet), LA-2A, 1176, Fairchild om er maar een paar te noemen.

Voordelen
- De plugins klinken erg goed.
- De processor wordt dus nauwelijks belast en kun je meer plugins gebruiken.
- Ruim aanbod van plugins.

Nadelen
- Je hebt sowieso ook hardware nodig waar de plugins op draaien en deze hardware is niet goedkoop.
- Als de DSP's vol zijn kan je geen plugins van UA meer gebruiken...vol=vol.
- Koop je de plugins los dan zijn ze behoorlijk prijzig.
- De bundel die je bij de hardware krijgt is redelijk compleet maar bevat niet hun allerbeste plugins, die moet je helaas bijkopen.
- Voor elektronische muziek zijn deze plugins misschien niet een eerste keus, maar hier valt echter over te "twisten". Ik vind ze namelijk zelf erg goed.

Soundtoys
Ook deze plugins doen het karakter van analoge apparatuur zo goed mogelijk na. In het Soundtoys pakket krijg je 21 plugins waarvan de Decapitator (distortion) en Echo Boy (Echo...) waarschijnlijk de bekendste zijn.

Voordelen
- Goede plugins in een heel compleet pakket.
- Je hebt geen DSP nodig zoals bij UAD.
- Zeker met educatieve korting (het pakket kost dan € 250,-) of op Black Friday heeft het pakket een aantrekkelijke prijs.

Nadelen
- De GUI zal niet iedereen aanspreken.
- Behalve de eenvoudige Little Plate bevat de bundel geen reverb.

Slate Digital
De bekroonde producten van Slate Digital behoren tot de beste analoge modellerings plugins in de muziekproductie branche. Met de All Access Passl krijgt u elke Slate Digital plugin naast alle toekomstige plugins die ze uitbrengen. Deze complete set geweldige tools is beschikbaar als maandelijkse en jaarlijkse abonnementen. Ook inbegrepen is de Slate's Virtual Mix Rack. De VMR maakt het eenvoudig om aangepaste kanaalstrips te maken en te beheren met een bibliotheek vol met analoog gemodelleerde plugins. Kies uit tientallen vintage gemodelleerde EQ's, compressors, enhancers, filters, voorversterkers, mengpanelen en meer.

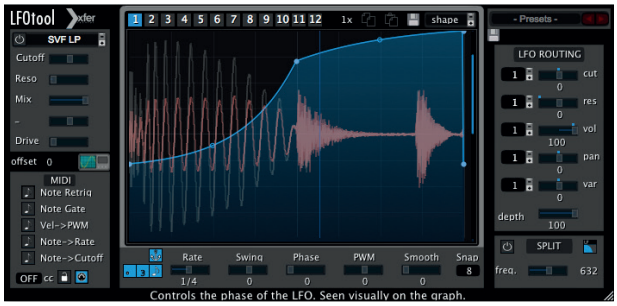
Voordelen
- De kwaliteit is echt heel erg goed! Vergelijkbaar met Universal Audio.

Nadelen
- Maandelijks of jaarlijks abonnement voor al hun plugins.
- Niet heel goedkoop.

Waves Gold van Waves
De Waves Gold bundel bied je een van de populairste plugin sets in de muziekproductie branche. Je krijgt meer dan 40 essentiële plugins voor audio effecten voor het mixen en masteren.

Voordelen
- Uitgebreid met veel verschillende audio effecten plugins.
- Betaalbaar.

Nadelen
- De complete bundle bevat zoveel plugins dat je soms niet eens weet wat er allemaal in zit, dus wat onoverzichtelijk.



LFO Tool van Xfer Records
Naast Serum (één van de beste synth instrumenten) heeft Xfer Records nog echt een enorm handige tool namelijk de LFO Tool. Dit is een volume shaper (sidechain tool) die ik zelf op echt enorm veel tracks in mijn producties verwerk. Ook echt een must have naar mijn mening!

Voordelen
- Makkelijk in gebruik.
- De GUI is duidelijk en overzichtelijk.

Nadelen
- Geen ;-)!

Spire van Reveal Sound
Spire is een geweldige additieve hybride synthesizer. Het klinkt erg modern en pittig en heeft veel geweldige presets en het instellen van de envelopes zijn echt geweldig!

Voordelen
- Super fijne oscillator warping (ook nog eens met display)!
- Super goede presets
- Veel goede features zoals de modulatie matrix.

Nadelen
- Envelope vormen weergave niet te zien in een display.

Serum 2 van Xfer Records
Serum en nu helemaal met Serum 2, met zijn ongelooflijke potentieel om de meeste fantastische geluiden te maken en ze om te zetten in wavetables, gecombineerd met een gebruiksvriendelijke en geweldig ogende gebruikersinterface, is vandaag duidelijk de meest populaire softwarematige synth.

Voordelen
- Super krachtige en uitgebreide wavetables synthese, multisample, granular en spectral.
- Drie primaire oscillatoren.
- Verbeterde filtersectie t.o.v. Serum 1.
- De VST is visueel ingesteld en hierdoor snel te leren.
- Veel mogelijkheden met verschillende gave effecten die je nu ook meerdere keren kunt gebruiken.
- Uitgebreide modulatiemogelijkheden met maximaal 10 LFO's en 4 envelopes.
- Nieuwe sequencing tools met een clip-sequencer met een pianorol-editor en een geavanceerde arpeggiator-module.

Nadelen
- Zware belasting voor de CPU.

Sylenth1 van Lennar Digital

Eén van de meeste gebruikte synths is de Sylenth1 van Lennar Digital. Het warme geluid van deze synthesizer heeft zijn weg gevonden naar de studio's van producers zoals Flume of Martin Garrix. Het is geweldig voor basisgeluiden, maar de beperkte mogelijkheden maken het moeilijk om complexe geluiden te creëren. Toch is het een geweldige synth die je kunt horen in honderden EDM-hits. Een ander voordeel is de eenvoud waardoor het een geweldige synth is voor beginners.

Voordelen

- Warm en classic geluid.
- Vrij gemakkelijk om te gebruiken.
- Erg goede preset packs beschikbaar.

Nadelen

- Geen Wavetable synthese of FM synthese.
- Niet de allerbeste effecten in deze synth.
- Geen LFO aanpassingen mogelijk.

Hieronder volgen ook nog een aantal goede gratis plug-ins die zeker erg de moeite waard zijn.

Voxengo SPAN

Een frequentie analyser (gratis tool) van Voxengo die super fijn is om op het master kanaal te zetten waardoor je goed kan analyseren of je gebruikte sample of instrument goed binnen de toonsoort past. Tevens kun je hiermee zien of er vreemde pieken in je frequentiespectrum voorkomen en of je track helemaal in balans is qua frequentie.

TyrellN6 van U-he

Hoewel U-He TyrellN6 misschien wel een van de oudere instrumenten op deze lijst is, blijft deze nog steeds erg goed! Het instrument is een dual-oscillator synthesizer met analoog geïnspireerde ADSR-envelopes, meer dan 500 ingebouwde in voorinstellingen. Gebaseerd op een ontwerp vergelijkbaar met Roland's klassieke Juno 60.

Zebralette van U-He

Een andere creatie van U-He is de Zebralette. Dit is een synth die een aantal unieke mogelijkheden voor sound design biedt, zoals het bewerken van oscillator golfvormen en het genereren van multi-stage envelops. Hoewel het kan worden gezien als een lichte versie van u-he's Zebra2, staat Zebralette absoluut op zichzelf als een krachtig gratis instrument. Geluiden die later direct in Zebra2 kunnen worden geladen. En mocht je uiteindelijk besluiten om te upgraden naar Zebra2, dan weet je al alles wat er te weten valt over de oscillatoren – en dat is best een voordeel!

MinimogueVA van Voltkitchen

Hier hebben we weer een geweldige emulatie van een klassieke analoge synth. Het succes van de Minimoog was enorm toen het uitkwam in de jaren '70. Om te beginnen was het de eerste synthesizer gemaakt voor de gemiddelde consument en het geluid was gewoon ongelooflijk rijk en krachtig. De MinimogueVA is een emulatie maar bevat extra functies die niet in het origineel voorkomen. Om er maar een paar te noemen, je hebt nu een volledig programmeerbare digitale delay, je kunt de afstemming van oscillator 1 regelen (en oscillatoren 2 en 3 finetunen) en je hebt 3 overdrive-schuifregelaars voor elke oscillator om je geluid nog dikker te maken.

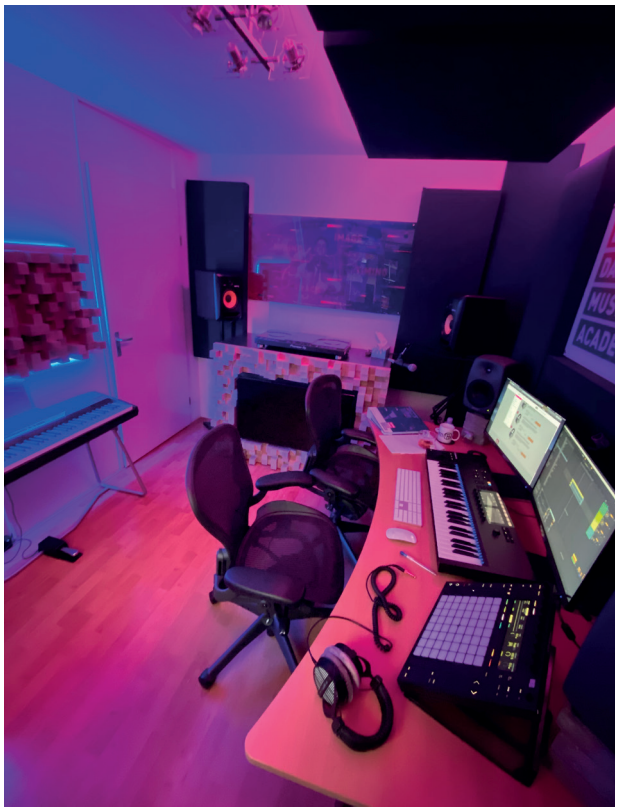
Deze gratis synth klinkt en gedraagt zich vrijwel precies als het origineel en is een must have voor elke elektronische muziekproducer. Diep, rijk en lekker, en naar mijn mening het best te gebruiken voor leads en bass sounds. Let op dat de sounds misschien wat getemd moeten worden vanwege de kracht. De sounds nemen veel ruimte in de mix in beslag.

07 | AKOESTIEK

Stel je voor dat je super mooie studio speakers in je badkamer zet...Hoor je dan nog hoe goed de speakers klinken? Zeker niet. In iedere onbehandelde ruimte voegt galm en andere akoestische eigenschappen toe aan het geluid wat je hoort. Vooral de lage tonen geven snel problemen in je studio ruimte en kan deze sterk versterken of verzwakken. Houd je daar geen rekening mee dan zullen je producties in een andere ruimte helemaal anders klinken. Een goede akoestische behandeling is dus noodzakelijk om je studio speakers tot zijn recht te laten komen.

Inleiding

Goedkope Gamma matjes of Auralex absorptie absorberen alleen het hoog en lossen problemen in het laag niet goed op. Kijk bijvoorbeeld op GIK acoustics voor betere opties, of bouw ze zelf. De belangrijkste problemen om aan te pakken zijn de eerste reflectie punten (early reflections) en de staande golven veroorzaakt door de lagere frequenties. Hiervoor zijn echte basstraps nodig. Hoe zit dan precies met de akoestiek? En op welke manier kun je de akoestiek verbeteren van je eigen (home) studio? In dit hoofdstuk zal ik je alles gaan vertellen hoe jij dit zelf zou kunnen doen en waar je op moet letten.



Waar begin ik bij het maken van je eigen (home) studio?

Om een zo goed mogelijke start te maken in de wereld van muziekproductie zijn er dus een paar zaken die meteen al verschil maken. Een geschikte audio interface, een paar actieve monitor speakers en een speciale studio koptelefoon. Mijn tip voor een meteen een beter resultaat is dan ook, vergeet even al die leuke controllers, die geweldige plugins, die fantastische drumcomputers en die duizenden GB aan gratis samples die voor je studio te krijgen zijn. Begin bij de basis. En de basis is je gereedschap, want met goed gereedschap zul je veel beter uit te verf komen als muziekproducer en heb je daar zelf erg veel plezier van tijdens het maken van muziek. Een goede computer, een audio interface en een manier om goed te horen wat je aan het doen bent. Want met een stel goede studio speakers, kun je pas echt goed verschil in detail horen van je muziek projecten. Een goed begin is het halve werk. En op deze manier ben je al een eind op de goede weg!

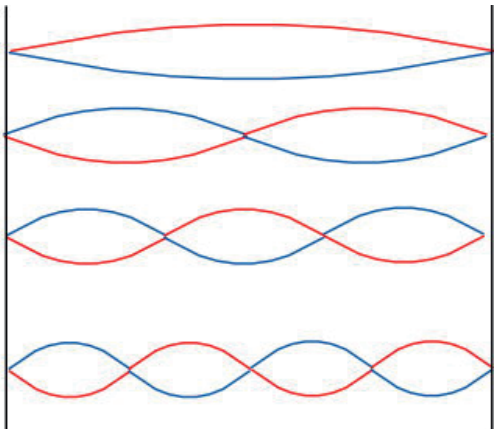
Frustraties die opspelen na verloop van tijd.

Je kent het misschien al wel, je hebt een track gemaakt of gemixt en deze klinkt in jouw studio of over je koptelefoon helemaal top. Vervolgens luister je het terug in een andere ruimte of je auto en het klinkt helemaal @#$*&!!! Hoe kan dat?! Heel vaak ligt dit niet zozeer aan de kwaliteit van je monitoren of interface, maar aan de invloed van je studio ruimte op het geluid.

Je hoort namelijk niet alleen het geluid dat direct uit je monitoren komt, maar ook de reflecties en staande golven (hierover later meer). Dit zorgt voor erg grote verschillen in je sound. Frequenties kunnen tot wel 15dB harder of zachter klinken! Tijdens het mixen hou je daar rekening mee, maar als je vervolgens in een andere ruimte gaat luisteren dan klopt er niets meer van. Het doel van een goede productie studio is daarom dat je zo nauwkeurig mogelijk hoort wat je aan het doen bent. Je wilt erop kunnen vertrouwen dat als je iets hebt gemaakt, dat het elders ook gewoon goed klinkt. Daarom kan ik je echt adviseren om lekker zelf aan de slag te gaan met het maken van goede absorbers voor je studio.

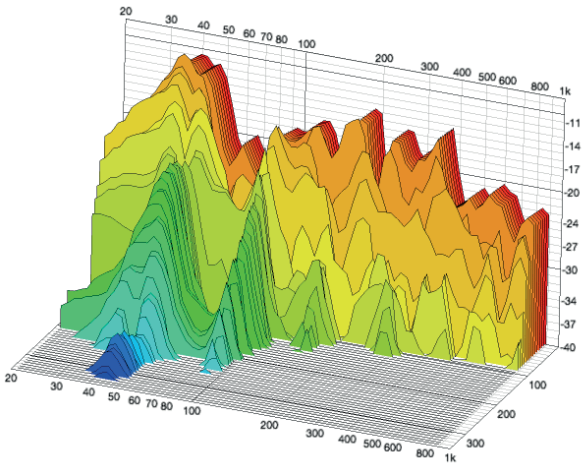
Wat zijn staande golven?

In een onbehandelde ruimte zullen bepaalde tonen langer uitklinken dan andere. Dat wordt veroorzaakt door staande golven. Een staande golf ontstaat wanneer één periode precies (een aantal keer) in de lengte, breedte of hoogte van een ruimte past. Nadat de golf door een parallelle wand wordt teruggekaatst, versterkt hij zichzelf op bepaalde plekken. Op andere plekken wordt een dal (negatieve uitslag) opgeheven door een berg (positieve uitslag). Basweergave is dus afhankelijk van waar je je bevindt in de ruimte. In de praktijk levert dat grote problemen op. Bijvoorbeeld door een nummer dat in de toonhoogte E staat, lijkt misschien meer bas te hebben dan een nummer in de toonhoogte A, simpelweg omdat de grondtoon van de bas misschien wel versterkt wordt door staande golven. Dat wil zeggen, op de luisterpositie. Luister je op een andere plek in de ruimte, dan verandert het beeld. Niet echt een fijn uitgangspunt voor een goede mix! De staande golven moeten dus getemd worden. Dat is bij lage frequenties lastig, omdat ze uit zulke grote, energie rijke golven bestaan. Het laag van een ruimte is dan ook altijd het moeilijkste gebied om goed te krijgen. Probleemfrequenties van een ruimte kun je voorspellen



door lengte, breedte en hoogte te delen door de golflengte. Als de lengte 6,80 meter is, past daar één complete periode van een geluidsgolf met een frequentie van 50 Hz in. 50 Hz zal daarom een belangrijke resonantiefrequentie zijn. Maar ook frequenties van 100 Hz, 150 Hz et cetera, want die passen er precies twee of meer keer in. Mocht de breedte van de ruimte exact de helft van de lengte zijn (3,40 meter), dan worden de problemen op 100 Hz nog groter. De verhoudingen van een ruimte zijn dus ook belangrijk.

In een 'waterfall-plot' kun je goed zien hoe staande gol-



ven leiden tot resonanties. In de grafiek zie je dat de nagalmtijd op 40 Hz langer is dan op andere frequenties. Dit ongelijkmatig na-ijlen vertroebelt het geluidsbeeld. Voor een goede akoestiek streef je dan ook naar een gelijkmatige nagalmtijd over het volledige frequentiebereik.

Misverstanden

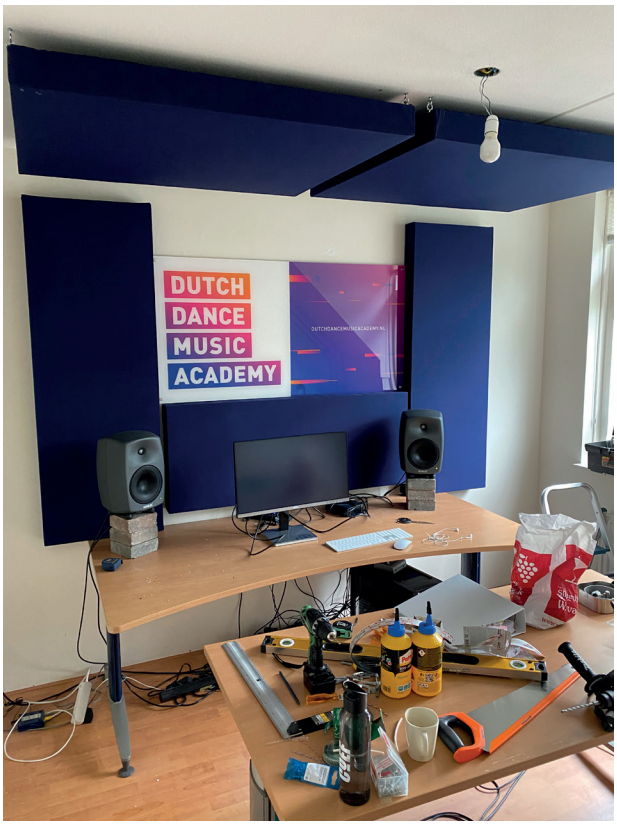
Maak jouw (home) studio nooit helemaal "DOOD". Je zou dus kunnen denken dat een studio het beste is als de ruimte helemaal "dood" is en alle frequenties en staande golven absorbeert. Alle reflecties weg en je hebt geen problemen meer. Dat klopt op zich, maar zo'n ruimte zou heel erg onaangenaam en onnatuurlijk zijn om in te werken. In een helemaal dode ruimte (anechoic chamber) ga je op een gegeven moment zelf het bloed dat door je lichaam stroomt horen! Je wilt dus een beetje een tussenweg, een goede akoestiek zonder dat je helemaal paranoia wordt ;-).

Misschien heb je het weleens gezien, een studio met eierdozen op de muur of van die dunne gamma absorptie matjes om de akoestiek goed te maken. Dit werkt dus echt helemaal niet! Nou ja, als je wilt dat je opname als eierdoos klinkt dan mag het natuurlijk LOL. Voor isolatie werken eierdozen nauwelijks, daar is het materiaal simpelweg te dun voor. En geluid absorberen doen eierdozen alleen in het 600-800Hz gebied. Hoewel elke vorm van demping natuurlijk mooi meegenomen is, kan alleen breedbandige absorptie een gelijkmatige weergave opleveren.

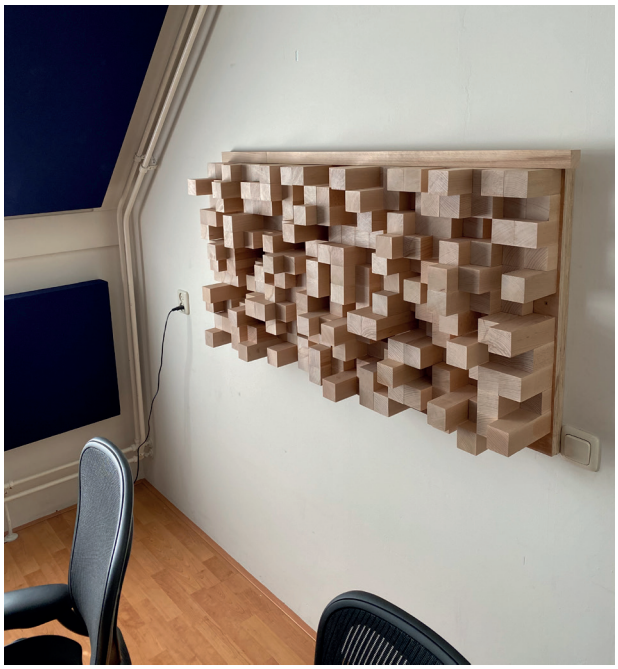
Helaas is de goedkope eierdozenoplossing dus geen échte oplossing. Idem voor dunne absorptie matjes, deze absorberen echt alleen maar het top-hoog en de rest niet. Je houdt dan alleen maar een doffere klank over.

Wat werkt dan wel voor een goede akoestiek?
Wat je wilt is het hele audiospectrum zo gelijkmatig mogelijk absorberen. Het audiospectrum gaat van 20Hz tot 20.000 Hz (van laag naar hoog). Hierbij wat voor de beeldvorming: een golf van 40 Hz is letterlijk 8,5 meter lang. Een hogere golf van 4000 Hz maar 8,5 cm. Welke denk je dat makkelijker is om te absorberen? Hoge tonen hebben een stuk minder energie dus die zijn een stuk makkelijker om onder controle te houden.

Absorberen
De overtollige energie in het laag kun je absorberen met basstraps. In professionele studio's zijn dat ruimtes achter wanden of boven plafonds, gedeeltelijk gevuld met een dempend materiaal. Meestal is dat minerale wol (steenwol of glaswol). Voor thuisstudio's zijn er losstaande tonnen en panelen die je aan de muur kunt bevestigen. Omdat het om grote golven (en veel energie) gaat, moeten basstraps groot zijn. Professionele studio's offeren er soms wel de helft van hun ruimte voor op!



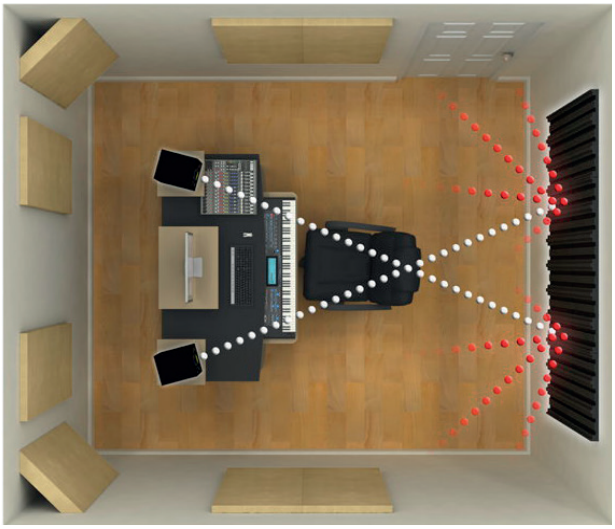
Staande golven in het midden en hoog bestaan ook, we noemen ze ook wel flutter-echo's. Als je in je handen klapt, kun je zo'n echo gemakkelijk horen. Midden en hoge frequenties laten zich gemakkelijk absorberen door dunnere panelen, simpelweg omdat ze uit kleinere golven bestaan, en dus minder energie hebben. Gordijnen en tapijten helpen ook al een beetje mee. Teveel absorptie in het mid en hoog zou een ruimte onnatuurlijk dood maken, er moeten wel reflecties overblijven. Om ervoor te zorgen dat de overgebleven reflecties voldoende gevarieerd zijn, is diffusie nodig. De natuurlijke afwisseling van materialen en oppervlakken in een ruimte zorgt daar vanzelf al een beetje voor. Heb je veel wanden van harde materalen als steen, beton of glas, dan heb je zowel absorptie als diffusie nodig.



Hoe verbeter je de akoestiek van je eigen studio ruimte?
Het mooist is als je bij de bouw nog rekening kunt houden met de akoestiek. Met schuin tegenover geplaatste wanden bijvoorbeeld. Hierdoor zullen geluidsgolven zichzelf minder snel versterken en doven ze eerder uit. In een bestaande ruimte kun je veel bereiken met het plaatsen van akoestische panelen. Veel bedrijven bieden tegenwoordig kant en klare akoestische sets aan, bestaande uit verschillende panelen. In zo'n pakket zitten basstraps, panelen om midden- en hogere frequenties te absorberen en diffusors. Panelen kun je simpelweg met haakjes aan de muur hangen. Maar je kunt ze natuurlijk ook lekker zelf maken. Het is helemaal niet moeilijk en een stuk goedkoper om deze panelen zelf te maken. Het is niet moeilijk, de basis is vrijwel altijd een houten raamwerk, opgevuld met steenwol en bespannen met doek. De dikte van de panelen bepaalt het werkzame frequentiegebied. Voor midden en hoge frequenties moet je aan zo'n 5 cm denken, voor lage frequenties al snel aan 20 cm of meer. Op Internet is veel informatie te vinden over studio, akoestiek en zelfbouw.

Hoeveel panelen heb je nodig?
Een minimum set zou kunnen bestaan uit 4 basstraps, 4 mid/hoog panelen en 2-4 diffusors, een mediumset uit het dubbele. Bij een grote set kun je denken aan 12-16 basstraps, 10-14 mid/hoog panelen en 8 diffusors. De basstraps kun je in de hoeken stapelen tot aan het plafond, de resterende kun je bevestigen langs de randen van het plafond. Mid-hoog panelen verdeel je in de buurt van de luisterpositie over de voorwand en zijwanden, daarna over het plafond en achterwand. Diffusors idem dito. Nu hoor ik je denken..... dat zijn wel echt heel veel panelen..... maar als je allereerst de eerste reflectiepunten aanpakt in je studio, dan maakt dat echt al enorm veel verschil. Als je panelen gaat bouwen houdt dan rekening met het volgende:

- Absorptie van het laag kost het meest van je ruimte én van het budget.
- In de lage frequenties kun je bijna niet teveel demping hebben. Ga maar na: hoe minder de lage frequenties weerkaatst worden, hoe meer je luistert naar het directe geluid van de speakers. En dat zal altijd rechter zijn dan wanneer de ruimte 'meedoet'.
- Op de plekken met de hardste basweergave, plaats je de basstraps. In de praktijk zijn dat meestal de hoeken van de ruimte. Naarmate de frequentie hoger wordt, volstaan kleinere en dunnere panelen.
- Panelen en basstraps kun je strak tegen de wand monteren, maar als je een spouw overlaat van bijvoorbeeld dezelfde afstand als de dikte van het paneel, zal het werkzame gebied van het paneel met een octaaf worden verlaagd. Dat is dus extra demping voor dezelfde prijs!



Hierboven zie je een akoestisch aangepaste thuisstudio. In de hoeken hangen basstraps. Elke wand die vroege reflecties kan weerkaatsen richting de luisterpositie, is voorzien van mid-hoog absorptiepanelen. Op de achterwand zijn diffusors opgehangen. Op dezelfde manier heb ik zelf ook de DDMA studio ingericht.

Basstraps

Passief
Veel lastiger is het om de lage frequenties onder controle te houden. Een beetje natuurkunde vertelt ons dat je de kwart van de golflengte aan absorptie nodig hebt om die golf te absorberen. Dat wil zeggen dat je voor de golf van 40Hz 8,5:2=4,25 meter dik absorptie nodig hebt...??? Dat is in veel ruimtes natuurlijk niet haalbaar. Je ruimte is waarschijnlijk niet eens 4 meter of je vrouw pikt het niet, die wil liever een inloopkast natuurlijk ;-). Een truc kan zijn om lucht tussen de lagen absorptie te laten, daardoor heb je een minder dik pakket nodig. Er zijn wel oplossingen, wees niet bang, maar bovenstaand geeft wel aan dat je met alleen Gamma matjes niet wegkomt. Er zijn een aantal interessante oplossingen die ook voor thuis kunnen werken. Echt goedkoop wordt het echter nooit, maar goede basstraps gaan wel je hele leven mee.

Actief
Dit zijn basstraps die zelf op de één of andere manier met bepaalde frequenties mee-resoneren en op die manier de energie absorberen of cancelen. Een eenvoudige, maar redelijk prijzige oplossing is om het sub laag met subwoofers af te spelen, maar dan uit fase. Het laag wordt dan gecanceld. Je wilt dit natuurlijk niet op je luisterpositie doen, maar op de probleem plekken in je (home) studio. Voorbeelden hiervan zijn bijvoorbeeld Helmholz resonators of Limp-mass bass traps, Panel resonators. Hier vind je een leuke link voor als je van plan bent zelf basstraps te gaan bouwen.

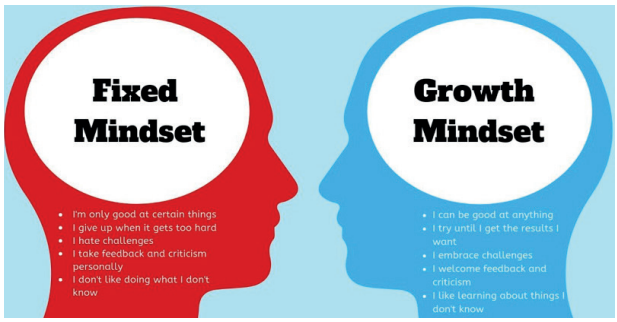
Plaatsen van basstraps
Basstraps zijn dus het belangrijkst om te gebruiken. Vaak absorberen ze ook de hogere frequenties. Zo niet, dan wil je dus een combinatie van basstraps en absorptie voor de hogere frequenties. Bass bouwt het meest op in de hoeken van je kamer. Daarom is het verstandig om daar de basstraps te plaatsen. Met de rest van de absorptie wil je om mee te beginnen vooral de eerste (en hardste) reflecties absorberen.

Diffusie
Een tweede manier om staande golven te voorkomen en een ruimte aangenaam te laten klinken is door middel van het plaatsen van diffusors. Een diffusor zorgt ervoor dat het geluid meer verspreid wordt waarbij de hoek van de weerkaatsing gebroken wordt. Diffusors voorkomen op die manier problemen met staande golven, kam filtering door early reflections en je ruimte gaat er wat meer "open" door klinken. Uiteindelijk is een combinatie van basstraps, absorptie panelen en diffusie meestal dus de beste oplossing. Voor in je (home) studio is dat soms niet meteen haalbaar natuurlijk. Begin gewoon met wat basstraps, je zult zien dat dit al een hele hoop verschil maakt.

08 | PRODUCER MINDSET

Zoals al eerder genoemd is het produceren van elektronische muziek niet makkelijk en is het voor veel beginnende producers veel complexer dan ze aanvankelijk dachten. Het is enorm overweldigend en de mogelijkheden lijken eindeloos. De software is ontmoedigend, het proces is een mysterie en het lijkt alsof er een oneindig aantal keuzes zijn voor het gebruik van een plugin per situatie. Laat staan dat je snapt hoe je nu precies begint met het maken van muziek. Muziek produceren zonder kennis, kunde en een gestructureerd productieproces, leidt tot moedeloosheid en ergernis.

Mentale weerbaarheid
Er is niets zo frustrerend voor je motivatie als het ploeteren hoe je jouw muziek inspiratie tot je eigen muziek kan omzetten, als je niet weet waar je moet beginnen of dat je door onkunde niet verder komt. Als ervaringsdeskundige weet ik precies hoe lastig het is en weet ik als geen ander hoe het voelt als je worstelt met dit soort zaken.
Zelfs toen ik jaren geleden begon aan mijn muzikale avontuur heb ik door de juiste mindset, discipline en doorzettingsvermogen heel wat angsten en onzekerheden overwonnen. Het is belangrijk dat jij als beginnende muziekproducer ook gaat werken aan je mindset om flinke progressie te kunnen boeken. Want iedereen heeft dromen, ook al denk je dat je ze misschien niet waar kan maken. Wil ik je adviseren om te blijven dromen, blijf erin geloven, ook al kom je de grootste bergen tegen. Maak een concreet plan om te gaan komen waar je wilt komen. Om je daarbij een handje te helpen op jouw muzikale reis wil ik een stappenplan met je delen.



1. Schrijf je missie op
Als eerste stap als beginnende muziekproducer moet je uitzoeken waarom je muziek wilt maken en dit voor jezelf opschrijven. Dit lijkt misschien een vreemde eerste stap, maar denk er eens over na, je missie wordt het middelpunt van je muziek. Wat wil je precies overbrengen? Wat is jouw boodschap die je wilt vertellen aan de wereld? Wat wil je graag bereiken? En waarom wil je dat zo graag? Wat het ook is, schrijf het op en bewaar het ergens, hang het wat mij betreft op waardoor je het elke dag kunt zien. Door het elke dag te gaan benoemen als een affirmatie, zal het je onderbewuste positief gaan beïnvloeden en ervoor zorgen dat je je missdie ook echt gaat voelen en erin gaat geloven. Het zal je muzikale reis positief gaan voeden en dan komen de resultaten van zelf. Als je het alleen gaat doen voor de roem en het geld, zul je uiteindelijk afbranden. Want deze weg is te lang om het alleen hiervoor te doen. Dus overweeg iets diepers dan tastbare rijkdom voor je missie.

2. Zoek uit welke muziek stijl je wilt maken
Als het voor jou super duidelijk is dat je maar één bepaalde stijl muziek wilt gaan maken is dat helemaal prima. Als je meer stijlen muziek wilt produceren is dat ook goed, maar let wel op dat je niet te veel wilt doen. Kies dan 2 stijlen muziek en niet meer. Laser focus is beter dan een gespreide focus. Wordt eerst maar eens goed in één bepaald stijl en ga daarna verder kijken wat je nog meer zou kunnen produceren. Als je er maar echt van overtuigd bent van je keuze, geniet van het proces en zin hebt om je te verdiepen in de gekozen muziek stijl. Want plezier is een essentieel onderdeel van je progressie. Als je geen plezier hebt, haak je al snel af. Als je niet precies weet voor welke stijl muziek je nu moet kiezen bekijk dan je collectie van je favoriete tracks van het afgelopen jaar en zoek op Beatport.com in welke muziekgenres ze thuishoren. Kies de meest voorkomende als uitgangspunt.

3. Visie en doelen vastellen

De missie van stap 1 was om te achterhalen waarom je graag muziek wilde produceren. Nu is het tijd om het wat, waar, wanneer en hoe erachter te gaan zetten. Waar zal je zijn als je denkt dat je het "gehaald" hebt? Hoe ziet je dag er uit? Wat definieer je als succes? Wanneer wil je dit allemaal bereiken? Maak een concreet plan waar je over 3 jaar wilt staan met je muzikale carrière. Schrijf 10 einddoelen op die voor nu nog ver weg lijken maar waar jij echt wel van droomt als producer, DJ of artiest. Door middel van reverse engineering ga je deze 10 einddoelen analyseren en een concreet plan bedenken hoe je

deze einddoelen gaat behalen in 3 jaar tijd. Je gaat alle einddoelen opdelen in allemaal kleine stapjes die concreet en haalbaar zijn. Waardoor je per einddoel precies weet wat je per week moet doen en waar je over een jaar wilt zijn. Plan dan wekelijks een aantal momenten in je agenda waar jij aan je einddoelen kunt gaan werken. Zet vervolgens een kruis in je agenda om te voorkomen dat je niet aan je doelen gaat werken. Hierdoor voorkom je dat je verzuipt in allerlei dagelijkse zaken, je motivatie en discipline gaat verliezen en er op een gegeven moment helemaal niet meer aan je doelen en dromen blijft werken. Je zult op een gegeven moment karakter moeten tonen als het zwaar gaat worden. Bijvoorbeeld als je geen zin hebt of als je de motivatie niet kunt opbrengen om aan je doelen te werken. Er een feestje is, als je een track gemaakt hebt en alweer een nee te verwerken krijgt van jouw favoriete label. Je teleurgesteld bent in je track progressie of dat het voor je gevoel echt allemaal tegen zit. Blijf doorgaan, blijf veerkracht tonen en geef nooit op om je dromen en doelen te behalen. Alleen met de juiste mindset, doorzettingsvermogen en discipline ga je er komen en je einddoelen behalen.

4. Elimineer alle afleidingen

Schakel je Internetverbinding uit, tenzij je deze nodig hebt voor leer- / productiedoeleinden. Zet je telefoon op vliegtuigstand. Zeg tegen je huisgenoten / ouders / vrouw / man / dat ze je tijdens je studio sessies niet moeten storen. Neem wat te drinken, creëer de juiste setting om geconcentreerd te kunnen werken. Maak van je studio een fijne werkplek waarbij je je goed voelt en zin hebt om geconcentreerd aan je muziek te gaan werken. Doe wat nodig is om afleiding te vermijden. De minste afleiding kan je studio sessie onderbreken en je uit je gefocuste toestand halen (en het duurt lang voordat je weer in die toestand komt). Dus let daar goed op.

5. Stel je prioriteiten

Sommige week doelen vragen cognitief meer van je dan andere week doelen. Niet al het productiewerk is cognitief veeleisend (bijvoorbeeld het organiseren van een muziekproject of het inrichten van een sample library). Maar het meeste is dat wel. Zorg er dan voor dat je het moeilijke niet uit de weg gaat. Begin eerst met de moeilijke onderwerpen en daarna de makkelijke zaken. Zoek die weerstand op en zet jezelf toe om eraan te blijven werken en niet zo maar op te geven. Worstel, strijd, zweet en ervaar dat je het moeilijk hebt. Blijf positief tegen jezelf praten en let goed op je ego aapje in je hoofd die je naar beneden haalt. Pas wanneer je die weerstand op blijft zoeken zul je er op een gegeven moment doorheen breken en progressie boeken. Door die weerstand steeds op te blijven zoeken wordt je weerbaarder en competenter. Verlies nooit je einddoel uit het oog en blijf vooral doorzetten.

09 | MUIZIEKPRODUCTIE TIPS

Of je nu aan je eerste track of mix werkt, of je bent al een tijdje bezig met het produceren van je eigen tracks maar je wil gewoon zeker zijn dat je op de juiste manier je EQ en compressor plugins benadert en hanteert. In dit hoofdstuk geef ik je een aantal tips en tricks die je gaan helpen hoe je de meest muzikale, natuurlijke en dikst klinkende sound voor je tracks en mixen kan krijgen.

EQualizer
Een equalizer, afgekort EQ, is één van de belangrijkste gereedschappen van de mixing engineer. Maar als beginnende DAW gebruiker vraag je je misschien af wat equalizers eigenlijk zijn en waarom je ze moet gebruiken.

Wat is een equalizer?
Heb je wel eens gebruik gemaakt van de bass of treble knop op je geluidssysteem? In feite is dit een eenvoudige equalizer. Eigenlijk is een equalizer een soort volumeknop waarmee je een deel van het frequentiespectrum harder of zachter zet. Met de bass knop zet je alleen de lage tonen harder of zachter en met de treble knop alleen de hoge. Technisch gezien heeft dus iedereen wel eens een EQ gebruikt. Maar wat betekent 'equalizer' in de praktijk? Het is best wel eenvoudig. Een EQ vermeerdert of vermindert bepaalde frequenties van je audio signaal.
Wat zijn de 3 belangrijkste regelingen van een EQ?

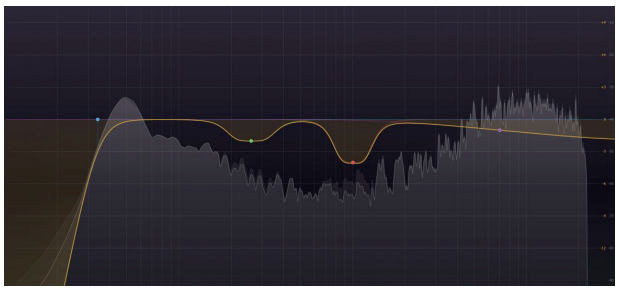
- Frequentie - Welke frequentie wil je gaan bewerken?
- Gain - Hoeveel wil je die frequentie gaan vermeerderen of verminderen?
- Bandbreedte/Q - Hoeveel frequenties ga je - naast de frequentie die je wil bewerken - mee veranderen

Subtractieve EQ
Met een EQ kunnen we boosten of cutten, met andere woorden, hiermee kunnen we frequenties wegsnijden of versterken. Maar wist je dat wegsnijden dubbel zoveel voordelen heeft dan frequenties versterken? Hoe pas je subtractieve EQ toe en geef eens een goed voorbeeld van een toepassing? Ok hier komt ie ;-).

- Verwijder "slechte" of onnodige frequenties uit een track om meer headroom te verkrijgen.
- Wanneer je subtractieve EQ gebruikt, ga je meestal voor een smallere EQ curve omdat je alleen de frequenties wil verwijderen die je niet nodig hebt. (tenzij je een low cut filter gebruikt).
- TIP: Een goeie manier om slechte frequenties te vinden is om een heel grote boost te maken met een heel smalle band waarmee je door het frequentiespectrum beweegt totdat je onprettige, schelle frequenties hoort.

Voorbeeld 1
Je zou op je vocalen, percussie elementen en synths een low cut filter kunnen plaatsen op vanaf 95 Hz omdat je die frequenties sowieso toch niet hoort, waardoor je plaats maakt voor de bas en kick.

Voorbeeld 2
Je vindt misschien dat je kick op 130Hz te wollig klinkt, door die frequentie dus een aantal db zachter te zetten met een smalle Q, ga je die elimineren en gaat je kick duidelijker worden. Je haalt het holle geluid uit de kick waardoor hij veel dieper gaat klinken.



Additive EQ
Frequenties versterken is iets wat je van nature uit wil doen. Maar het kan je mix echt verknoeien als je niet voorzichtig genoeg bent. Mijn favoriete EQ methode is subtractieve EQ. Maar dat wil daarom niet zeggen dat frequenties versterken niet nodig kan zijn!

Gebruik additieve EQ, geef dus volume bij, om te accentueren wat je goed vindt in je track.

- Bij additieve EQ, gebruik je meestal een bredere band om een meer natuurlijk klinkend boost te hebben.
- TIP: Als je een volledige mix gaat equalizen (alle tracks worden bewerkt), gebruik dan kleine vermeerderingen, te beginnen met 1 db, omdat dat een cumulatief effect heeft op alle tracks in je mix.

Voorbeeld
Je gaat bijvoorbeeld je kick wat versterken op 50-60Hz om meer 'power' en 'aanwezigheid' te horen in die range.

We kunnen onszelf echt voor de gek houden door te denken dat de EQ veranderingen die we hebben gemaakt de track beter maken. Maar realiseer je alleen wel als je alleen boosts hebt toegepast de track soms alleen luider maken en niet gelijk beter. Onthou dat de enige bedoeling van een EQ is om de klank van je track te verbeteren, niet om die luider of stiller te maken.

Compressor
Met een compressor bewerk je het dynamisch bereik van een audiosignaal. Specifieke zachte of luide gedeeltes van het audiosignaal kunnen harder of zachter worden gemaakt. Het werkt als volgt. De compressor checkt het audiosignaal en laat het in principe ongemoeid door. Anders wordt het als het audiosignaal een bepaalde luidheid heeft, dan treedt de compressor in werking en verlaagt het tijdelijk de luidheid van het audiosignaal. De luide piek in het signaal wordt zo dus teruggebracht.

Wat is een compressor?
Compressoren kunnen de luidste gedeeltes naar beneden duwen en ondertussen de minder luide gedeeltes naar boven duwen, zodat je een veel gelijker niveau van volume verkrijgt.

Wat zijn de 5 belangrijkste knoppen van een compressor?
- Attack - Hoe snel wil je dat de compressor begint te reageren.
- Release - Hoe wil je dat de compressor de audio 'los laat'.
- Threshold - De drempel, het volume vanaf wanneer je de compressor de audio naar beneden laat duwen.
- Ratio - Hoe veel/agressief de compressor de audio naar beneden duwt.
- (Makeup) Gain - Hoeveel wil je de audio in zijn geheel terug luider maken om te compenseren voor wat we naar beneden geduwd hebben.

Voorbeeld
Om een meer consistente en duidelijkere stemopname te verkrijgen, gebruik dan een compressor om de luide stukken naar beneden te duwen. Gebruik dan de Gain knop om het volume van de stillere stukken naar boven te duwen zodat die meer gelijk gaan klinken.

TIP: Niet alle compressors hebben deze 5 knoppen. Sommige hebben alleen een Input en Output regeling. Dit wil zeggen dat ze een vaste ratio, attack en/of release hebben en de input knop gaat dan werken als de Threshold en de output werkt dan als de Makeup Gain.

Nu was dit nog maar een heel klein stuk met betrekking tot het muziekproductie gedeelte. Ik kan hier echt nog vele bladzijden over vol schrijven. Wil je meer weten, kom dan naar de DDMA en maak een afspraak. Dan kunnen we samen gaan kijken hoe ik je verder kan helpen met je eigen muziekproductie projecten.

10 | PROJECTORGANISATIE

Na het kiezen met welke DAW (digital audio workstation) je gaat werken als muziekproducer, wil je natuurlijk zo optimaal en efficiënt aan je muziekproductie projecten kunnen werken. Om je optimaal voor te bereiden op het maken van muziek is een goede voorbereiding en organisatie van je computer echt essentieel voor de voortgang en progressie van je projecten.

Inleiding

Je wilt namelijk niet dat je tijdens je creatieve proces enorm veel tijd verliest met het zoeken naar de juiste samples, presets of muziekprojecten. Dat je continu moet wachten op je computer die het niet meer trekt omdat hij eigenlijk niet krachtig genoeg is, er onvoldoende geheugen aanwezig is of bepaalde mappen ontbreken waar je alles in op slaat. Je wilt namelijk dat je tijdens het maken van muziek lekker in die welbekende flow terecht komt waarbij je zo productief mogelijk bent. Waarbij je alle creatieve ideeën gelijk kunt omzetten in te gekke muziek en waarbij het productieproces zo soepel mogelijk verloopt. Dit om je studio sessies zo te optimaliseren en productief mogelijk te maken. Als de tijd soms erg spaarzaam is om aan je muziekprojecten te kunnen werken is het goed dat je alles goed georganiseerd hebt. Hierbij een aantal essentiële tips om je voorbereiding op je studio sessies te optimaliseren.

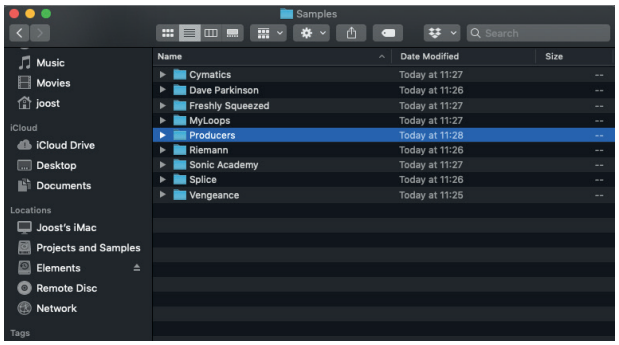
Je wilt namelijk niet dat je tijdens je creatieve proces enorm veel tijd verliest met het zoeken naar de juiste samples, presets of muziekprojecten. Dat je continu moet wachten op je computer die het niet meer trekt omdat hij eigenlijk niet krachtig genoeg is, er onvoldoende geheugen aanwezig is of bepaalde mappen ontbreken waar je alles in op slaat. Je wilt namelijk dat je tijdens het maken van muziek lekker in die welbekende flow terecht komt waarbij je zo productief mogelijk bent. Waarbij je alle creatieve ideeën gelijk kunt omzetten in te gekke muziek en waarbij het productieproces zo soepel mogelijk verloopt. Dit om je studio sessies zo te optimaliseren en productief mogelijk te maken. Als de tijd soms erg spaarzaam is om aan je muziekprojecten te kunnen werken is het goed dat je alles goed georganiseerd hebt. Hierbij een aantal essentiële tips om je voorbereiding op je studio sessies te optimaliseren.

Sample library organisatie

Een goed georganiseerde sample library is echt essentieel voor een snelle en creatieve workflow. Ik wil je daarom ook aanraden om dit op de juiste manier te ordenen en te structureren. Het gaat je veel opleveren en tijd besparen. Er zijn echt enorm veel samples packs beschikbaar van gratis tot betaalde sample packs. Ga daarom ook niet eindeloos op zoek naar meer sample packs, want het kan een overkill op je harde schijf en geheugen vormen. Je kunt beter een aantal sample packs hebben die je ook echt gebruikt en toepast dan tientallen die maar staan te verstoffen en waarmee je niets doet. Om hier dan toch een goede organisatie mee te kunnen maken kun je een aantal methodes toepassen om dit gestructureerd te doen. Als het langer duurt dan 10 seconden om de juiste samples te vinden, moet je je sample library anders inrichten. Als je binnen die tijd niet je geschikte kick sample kunt vinden moet je je sample libray anders inrichten. Hierbij een aantal voorbeelden om je op weg te helpen.

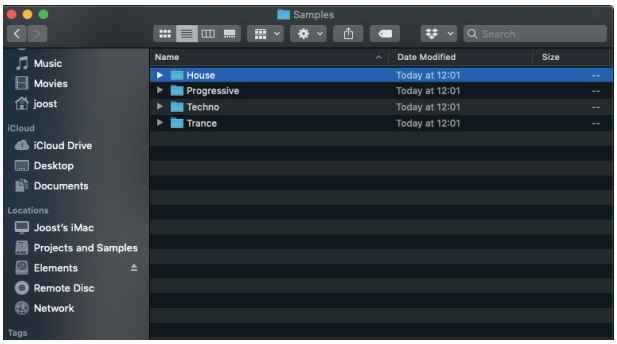
Samples sorteren op bedrijf of ontwikkelaar

De eerste methode is alles te sorteren op bedrijf of ontwikkelaar. Dit is één van de snelste en meest efficientste manieren om samples of sample packs te organiseren en te sorteren. Want vaak kom je toch echt wel weer uit op hetzelfde sample pack van bijvoorbeeld Freshly Squeezed, Vengeance, Splice.com. Veel producers hebben de neiging steeds dezelfde samples te gebruiken. Je kunt daarom bijvoorbeeld alle Splice sample packs in één map plaatsen, alle Vengeance sample packs ook weer in één map etc etc.



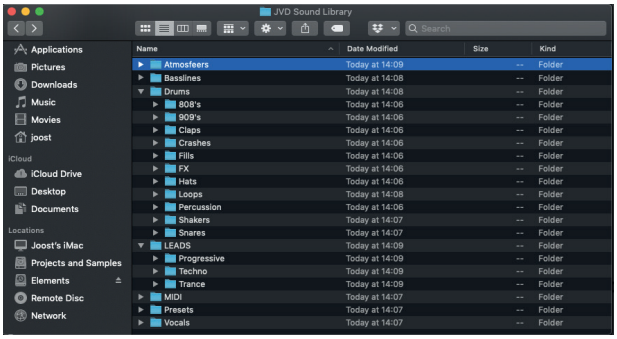
Samples sorteren op type sample

De tweede methode is het sorteren op type sample. Dit is echt een enorm tijdrovend karwei, maar kan enorm lonend zijn. Het idee hierachter is om al je kick samples in één map met al je kicks te zetten. Al je hihats in één map, al je claps in één map etc. Let wel op als je meerdere stijlen muziek produceert is het goed om onderscheid te maken op stijl en niet alle kicks in één map te plaatsen. Op deze manier creëer je je eigen sample pack en plaats je al jouw favoriete samples onder 1 betreffende map en scheelt dat tenslotte enorm veel tijd.



Samples sorteren op stijl muziek

De derde methode is om je samples te sorteren op muziek stijl. Maak een algemene map aan met Samples en maak daaronder sub mappen aan voor alle stijlen muziek die je produceert. Tip! Ruim je sample library regelmatig op en archiveer de sample packs die je zelden gebruikt. Want het zorgt er alleen maar voor keuzestress, dat je minder snel kan kiezen tussen bepaalde samples en je eindeloos blijft zoeken naar een betere kick sample. Om te scrollen door 50 sample packs wordt het namelijk niet eenvoudiger om effectief muziek te produceren. Dus verplaats de sample packs die je bijna niet gebruikt naar een aparte map “Archief“ op je computer.



Samples sorteren in een persoonlijke sample bibliotheek

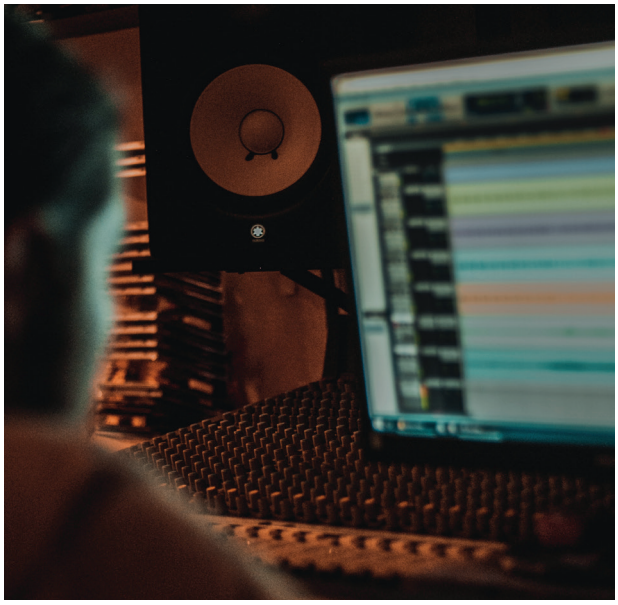
Het maken van een persoonlijke sample library is niet alleen nuttig voor de workflow, maar stimuleert ook de creativiteit tijdens het produceren van muziek. Het is natuurlijk wel de bedoeling om deze persoonlijke sample library overzichtelijk en duidelijk in te richten om te veel zoeken te voorkomen. Want eindeloos door een enorm groot en onoverzichtelijke sample library zoeken om de perfecte sample te vinden is een enorme tijdverspilling en zal je creatieve flow erg doen beïnvloeden. Ik kan je daarom ook aanraden om alleen je favoriete samples in deze library te plaatsen om wildgroei te voorkomen.

11 | WORKFLOW

Tijdens het maken en produceren van nieuwe tracks is het belangrijk dat je een efficiënte en slimme manier hanteert om je tracks af te maken. Heb je ooit een al eens een hele krappe deadline gehad, waardoor je het niet op tijd kon afmaken? Workflow en snelheid binnen je DAW worden steeds belangrijker. Vaak willen labels of co-producers de dingen gisteren al af hebben, wat betekent dat je goed moet weten waar je mee bezig bent als het gaat om het leveren van topmateriaal en op tijd. Hierbij wat voorbeelden om je workflow en snelheid te verhogen.

Inleiding

Het produceren van muziek is iets bijzonders. Het ene moment heb je een leeg project voor je, om het volgende moment een track te produceren die daarvoor nog nooit bestaan heeft. Het is helemaal mooi als je mensen weet te raken met jouw muziek. Het is daarom zonde als jouw tracks de oren van anderen nooit bereiken omdat het niet lukt tracks af te maken. Het overkomt de besten. “The hardest part for me is to finish a track. I start new projects all the time”, aldus Martin Garrix. Hoe zorg je er dan voor dat je doorgaat wanneer je vastloopt en dat je wel sneller tracks afmaakt? Op Internet is er veel aandacht voor de technische kant van produceren en muziektheorie. Er is echter een ander aspect minstens zo belangrijk bij produceren, namelijk je workflow. Jouw manier van werken bepaalt of je mensen gaat bereiken met je muziek. Met een verkeerde workflow loop je steeds vast en maak je tracks niet af. Gelukkig kun je je workflow ontwikkelen. Hierbij een aantal tips die jou helpen sneller te werken en zodoende meer tracks af te maken.



Leg je mobiel weg en doe je internet uit

Wie elektronische muziek maakt, koestert de momenten van optimale concentratie. Dit zijn de momenten waarin we onze beste muziek maken. Je voegt het ene na het andere element toe en de muziek schrijft zich als het ware vanzelf. Deze momenten van optimale concentratie zijn zeldzaam. Het is zonde als je door afleiding uit die focus wordt gehaald.

Twee van de grootste bronnen van afleiding voor producers zijn mobiele telefoons en internet. Uit onderzoek blijkt dat een mobiele telefoon die op je bureau ligt zorgt voor een verminderde prestatie, zelfs als die uit is! Wanneer je tijdens het produceren constant berichten binnenkrijgt, verlies je focus en werk je minder efficiënt. Doe je mobiel uit en leg hem uit het zicht. Doe ook je internet uit, dan word je niet in de verleiding gebracht je email of social media te checken. Zonder de afleiding van je mobiel en internet zul je meer concentratie hebben en dus sneller tracks afmaken.

Creëer je eigen bibliotheek

Elke producer maakt het mee: eindeloos scrollen door samplepacks of presets van plug-ins. Je zoekt die ene kick. Eindeloos scroll je door een lijst kickdrums. De geluiden vliegen je om de oren. Na de honderdste kick aangeklikt te hebben, ben je er helemaal klaar mee. Je besluit aan een ander project te gaan werken. De eindeloze zoektocht naar de juiste sound kun je voorkomen door je samples, plugins en presets te organiseren in je eigen bibliotheek. Zo heb je een minimale inspanning nodig om de ideale sound te vinden. Hoewel het niet altijd het leukste werk is om te doen, levert het je erg veel op. Ook Deadmau5 werkt zo. Het beste kun je een bibliotheek maken op momenten dat je weinig tijd of inspiratie hebt. Op momenten dat je wel inspiratie hebt, zul je zien dat je hierdoor veel sneller werkt en niet onnodig tijd zit te verdoen met zoeken naar de juiste sound.

Werk met doelen

Als je nog geen doelen stelt tijdens het produceren, begin er dan direct mee. Ze zorgen ervoor dat je gericht je prestatie verbetert en je ontwikkeling bijhoudt. In de topsport wordt dit veelvuldig toegepast en ook in de muziek is dit erg belangrijk. Het is verleidelijk om achter je computer te gaan zitten en lekker muziek te maken. Dit werkt prima als ontspanning, maar als je sneller tracks wilt afmaken heb je meer richting nodig. Die richting krijg je door doelen te stellen.

Hoewel het stellen van doelen eenvoudig klinkt, is het lang niet altijd zo makkelijk. Hoe stel je een duidelijk doel op het gebied van muziek? Zorg er in ieder geval voor dat:

- Het voor iedereen duidelijk is wanneer je je doel behaald hebt.
- Je doel uitdagend is. Een vuistregel is dat er ongeveer 50% kans is dat je je doel haalt.
- Je doelen voor verschillende termijnen stelt. Begin bijvoorbeeld met een doel voor over een jaar en deel dat doel op in kleinere doelen.

Je zult merken dat het opschrijven van sterke doelen meteen motivatie geeft om te gaan produceren!

Vraag feedback

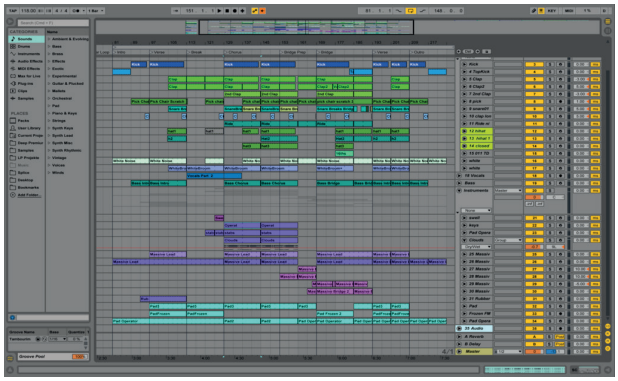
Ken je dat? Je zit tot laat te produceren en je hebt het idee dat je de beste track ooit hebt gemaakt. De volgende dag word je wakker en open je enthousiast het project van de avond ervoor. Je drukt op play, maar in plaats van dat je een meesterwerk hoort, klinkt het nergens naar. Had het niet een hoop tijd gescheeld als je gelijk al feedback had gehad?

Feedback van andere producers is essentieel. Soms kan een suggestie van de juiste persoon net het zetje geven waardoor je je track af maakt. Ga daarom eens een samenwerking aan met een andere producer. Wissel tracks uit en geef elkaar tips. Nog beter is het als je samen de studio induikt. Dan krijg je naast feedback ook inzicht in de workflow van een ander.

DAW Templates

Als ik helemaal eerlijk ben, dan is dit iets dat ik veel te lang heb uitgesteld. Het maken van DAW templates. Het enige wat ik daarvan kan zeggen is, ik kan er niet meer zonder! Deze zijn perfect als je een album met tracks in een bepaalde stijl maakt, of als je een sessie klaar wilt hebben zonder dat je instrumenten of plugins hoeft te laden om de creativiteit op gang te brengen. Hieronder vindt je enkele mogelijkheden voor het creëren van je eigen DAW templates.

- Midi en Audio Tracks (je favoriete VST's, bibliotheken en zachte synths).
- Master kanaal (inclusief: Spectrum- analysator, begrenzer, A/B-referentie plugin).
- Routing instellen (groepen, bussen en AUX sends).
- Voeg je favoriete go-to plugins toe (EQ, compressors, saturatie & FX).
- Schakel alle kanalen uit voordat je het opslaat (op deze manier heb je alle instrumenten en processors klaar om in te schakelen zonder de lange laadtijd).



12 | MIXING

Als muziekproducer zijn er veel stadia die je onder de knie moet krijgen om een professionele track te produceren. Eén daarvan is het mixen van alle verschillende kanalen van je track. Mixen is meer dan het balanceren van kanalen ten opzichte van elkaar om vervolgens een goed klinkende track te produceren. Het balanceren van kanalen betekent simpelweg dat elk element van je mix is ingesteld op een passend volume in verhouding tot de andere elementen. Hierdoor creëer je dat bepaalde instrumenten of elementen de nadruk krijgen waardoor je track meer impact, emotie en spanning krijgt om de luisteraar mee te nemen op een muzikale reis.

Inleiding

Goed mixen kan een goede track geweldig laten klinken. Het kan een enorm verschil maken in de manier waarop een track wordt waargenomen door de luisteraar. Het zorgt voor helderheid in het geluid. Geeft het de ruimte om te ademen. Creëert definitie waardoor de individuele elementen of instrumenten opvallen. Het goed mixen van muziek kan echt een wereld van verschil maken. Sommige artiesten laten hun geproduceerde tracks naast het masteren ook mixen door externe professionals. Maar een echte muziekproducer doet dit gewoon lekker zelf ;-). Hoe je het beste te werk kan gaan met het mixen van je muziek in het algemeen of beter wilt leren mixen kan ik daar echt uren over doorpraten maar ik zal je in dit hoofdstuk een korte introductie en checklist geven over een universele workflow m.b.t. het mixen van je tracks. Mocht je tijdens het produceren van je tracks in de problemen komen of struggles ervaren, kom dan gewoon naar de DDMA om hier met een professionele 1-op-1 begeleiding meer ervaring in te krijgen.

Volume, compressie, limiting en meer

Er zijn weinig dingen die zo belangrijk zijn bij het mixen als de beheersing van het volume. Het begint natuurlijk met iedere track (grofweg) het juiste geluidsniveau geven, zodat bijvoorbeeld niet de basslines ontzettend hard staan en de drums nauwelijks te horen zijn. Een handig trucje, met name voor de beginner, is het na-apen van een bestaand nummer (in een vergelijkbaar genre) dat je erg goed vindt klinken. Probeer de verhoudingen van de instrumenten en elementen ongeveer gelijk te krijgen met het nummer van die artiest. Die na-aperij kun je ook toepassen in de rest van het mixproces. Heel leerzaam!

Toch komt er bij volume meer kijken dan alleen de volume faders van de verschillende kanalen goed zetten. Als het drumkanaal bijvoorbeeld te sterke wisselingen heeft in volume, zal het moeilijk zijn om deze track goed te mixen met de rest van de muziekinstrumenten:. Op het ene moment klinken de drums te zacht, op een ander moment weer te hard. Een van de tools die daar goed bij van pas komt, is de compressor. Maar ook ‘automation’ is een veel gebruikt instrument bij het temmen van de geluidsniveaus.

Stereogeluid en een ruimtelijke klank

Bij mono geluid laten beide luidsprekers (of oorschelpen) exact hetzelfde horen. Maar bij stereo is het geluid dat uit de linker speaker komt gedeeltelijk anders dan het geluid uit de rechter speaker. Stel dat je de achtergrondzangers sterker uit de rechter luidspreker laat klinken dan uit de linker, dan lijkt het dus alsof dat koortje rechts van je staat. Een ruimtelijk effect! Je hebt dan als

luisteraar meer het gevoel 'alsof je erbij staat'. Doorgaans worden de kick, basslines, de lead synths en of de lead vocalen in het midden 'gepand', terwijl de andere instrumenten links of rechts van het midden worden gepand. Dit kan een klein stukje van het midden zijn, maar ook heel ver, afhankelijk van het effect dat je wilt bereiken. Houd er wel rekening mee dat muziek ook vandaag de dag nog vaak op een mono speaker beluisterd wordt (denk bijvoorbeeld aan kleine Bluetooth-speakers). Check dus altijd of je stereomix ook in mono overeind blijft. Nu zijn dat maar vuistregels, en je mag doen wat je wilt. Wel kunnen we aanbevelen om eens te luisteren naar tracks van andere, hedendaagse artiesten en de kunst van hen af te kijken, om zo je tracks maximale impact te geven. Overigens zijn er ook diverse andere manieren om een ruimtelijke klank te bereiken, zoals met reverb, chorus en een equalizer.

Dit is nu nog maar het begin en om echt goed te worden in mixing vergt dat echt wat tijd en moeite. Veel oefening baart kunst en daarbij is het natuurlijk heel erg fijn als je persoonlijk begeleid wordt en je goede adviezen krijgt om hier met goede feedback snel progressie in te maken. De DDMA kan je hier heel erg goed bij helpen en door onze jarenlange ervaring weten we hoe we dat het beste kunnen doen.

Mocht je eerst lekker zelf aan de slag willen gaan, geen enkel probleem, dan kunnen onderstaande checklist je hierin al goed op weg helpen. De bedoeling van deze checklist is om je snel en makkelijk de kunst van mixen in de praktijk toe te laten passen. Een universele workflow die je kan toepassen bij elke plugin om snel en efficiënt tot je beslissing te komen.

Mixing checklist

- Omslachtige manieren gebruiken of te werk gaan zonder systeem creëert snel moeheid, frustratie en is zeer tijdrovend.
- De 'juiste' setting is heel persoonlijk, maar de manier om die te vinden is algemeen en systematisch.
- Te luid luisteren creëert luistermoeheid en slechte mixen.
- Te stil luisteren maakt het moeilijk om de lage frequenties te horen zoals de Fletcher-Manson curve ons laten zien.
- Een goede gewoonte is om te mixen op een constant volume, juist luid genoeg om de lage frequenties te horen, maar niet te luid zodat je oren snel moe worden.
- Het is heel moeilijk voor het menselijk oor en brein om tot het 'juiste' resultaat te komen wanneer je parameters verandert in kleine stapjes.
- Het is veel makkelijker om de juiste keuzes te maken wanneer je abrupte sprongen of vergelijkingen maakt.
- A/B vergelijken en Bypass'en zijn cruciaal om de settings te vinden waar je naar op zoek bent.
- Het is ok (en zelfs nodig) om af en toe de mix te beluisteren op zowel stille als luide volumes, maar je wil niet constant naar je volumeknop grijpen. Houd je luistervolume constant gedurende lange periodes.
- Neem 5 à 10 minuten pauze iedere 30 - 50 minuten! Sta letterlijk recht en loop weg uit je mixpositie om je oren rust te gunnen en terug te kalibreren.
- Je zal verbaasd staan hoeveel sneller je op deze manier mixt !

Hieronder vind je de algemene workflow die werkt bij EQ, compressie, reverb, delay en andere mix elementen om snel tot een 'sweet spot' te komen.

- Overdrijf eerst met verschillende parameters. Luister goed naar wat TE veel is zodat je weet waar dat doet met je geluid en sound alvorens je de juiste instelling vindt.
- Probeer snel terug te komen op het punt waar je denkt te moeten zijn.
- Druk op de 'Bypass' knop en vergelijk.
- Pas aan indien nodig, maar blijf niet te lang nadenken over je beslissing.
- Ga verder met de volgende parameter.

13 | MASTERING

Masteren, daar begin je niet aan als gewone sterveling. Of toch wel? Het is een veelgehoorde opvatting, maar aan de mogelijkheden die DAW's en plugins tegenwoordig bieden zal het niet liggen. In dit hoofdstuk zal ik je een aantal tips geven die je een heel eind op weg helpen als je zelf muziek wilt masteren.

Inleiding

Mastering is de laatste stap in het productieproces waarin je ervoor zorgt dat de muziek zo goed mogelijk tot zijn recht komt, waar je ook luistert. Als de mix af is voeg je per track alle sporen samen tot een stereo file. In een apart mastering project zet je de stereo files op een rij en stem je de levels en timbres (klankkleur) op elkaar af. Vervolgens kun je de tracks wat meer karakter geven met EQ, compressie en verzadiging.

Een goed begin

Begin pas met masteren als de mix echt af is. Als je bij het masteren problemen tegenkomt in individuele instrumenten of in de balans kun je dit beter oplossen in de mix, hier heb je immers de individuele sporen tot je beschikking. Let er ook op dat je tijdens het mixen niet teveel EQ en compressie gebruikt op het masterkanaal. Hou in de mix voldoende headroom over voor het masteringproces. Gebruik hier dus geen limiter.

Referenties

Vergelijk je tracks met commerciële releases uit hetzelfde genre. Misschien heb je in je (home) studio geen full-range monitors staan zoals in een masteringstudio, en waarschijnlijk is de akoestiek ook niet optimaal. Maar door je muziek te vergelijken met je grote voorbeelden kun je wel voorkomen dat je nummers heel erg uit de toon vallen. Luister ook eens in de auto hoe je track zich verhoudt tot andere tracks. En op een telefoon, en op een laptop. Let er wel altijd op dat je het volume van de referentietrack gelijk trekt met jouw nummer. Anders hoor je alleen het volumeverschil en niet het verschil in timbre.

Sterrenstof

Probeer niet om er een compleet ander nummer van te maken. Het geheim van het befaamde sterrenstof waar mastering engineers bekend om staan zit hem in subtiele aanpassingen. Met een equalizer kun je bijvoorbeeld het timbre subtiel aanpassen zodat het meer gaat lijken op je referentietrack. Werk hier met brede banden en gebruik geen boost of cut van meer dan 2 dB. Versterk de samenhang tussen de instrumenten met een compressor. Let op: het doel is hier niet om je track harder te maken. Gebruik een trage attack en een snelle release. Kies een lage ratio en mik op een maximale gain reductie van 1 a 2 dB.

Extra oren

Spreek met een collega producer af om elkaars muziek te masteren. Zo heb je altijd nog een paar frisse oren dat naar je muziek luistert voordat je deze aan de wereld laat horen. Eventuele eigenaardigheden in de mix hoor je na duizend keer luisteren niet meer maar je collega die het nummer voor het eerst hoort waarschijnlijk wel.

Hoe hard is hard genoeg?

Optimaliseer het volume van je track voor streaming platforms. Het heeft geen zin meer om je muziek extreem hard te maken. Muziekaanbieders zoals Spotify en iTunes maar ook YouTube hanteren loudness normalisatie. Als je nummer harder is dan hun loudness target zetten ze het gewoon zachter. Kies een level meter die zowel het piekniveau als het RMS (of LUFS)-niveau laat zien en zet deze helemaal achteraan in je keten. Stel je brick-wall limiter zo in dat pieken niet boven de -1 dB TP (true peak) uitkomen en het RMS niveau rond de -14 dB schommelt. Je muziek zal op deze manier niet of nauwelijks zachter worden gezet, waardoor je het volledige dynamische bereik van het medium benut.

Teveel plugins op de masterbus plaatsen
Elke muziekproducer wil zijn of haar track zo goed mogelijk laten klinken. Dat is nou eenmaal een feit. Ook de beginnende producer wil er alles aan doen om zijn muziek zo dik mogelijk te laten klinken en besluit daarom om een hoop mastering plugins aan te schaffen. Uiteindelijk eindig je met een masterbus waar allerlei master limiters, ultramaximers, multi-band compressors, stereo imagers en parametrische EQ's op staan. Toch klinkt de track nog steeds modderig en is het resultaat teleurstellend. "Hoe kan dat nou, mastering moet toch juist je track beter laten klinken?"

Mastering is de laatste schakel van het productieproces, waarbij een goed gemixte track o.a. net dat beetje extra kan krijgen waardoor de track super klinkt. Echter is het heel belangrijk dat je een goede mix hebt gemaakt en dat je precies weet wat je doet tijdens het masteren. Als beginnend producer kun je wellicht beter iemand anders je tracks laten masteren, die daar meer verstand van heeft. Als je daar geen budget voor hebt, zou je je wellicht moeten verdiepen in mastering. Ook hierin kan de DDMA jou alle tools, tips en kennis over geven hoe jij dit het beste kunt aanpakken en kunt leren. Voel je vrij om contact met ons op te nemen.

14 | VEEL VOORKOMENDE BEGINNERSFOUTEN

In dit hoofdstuk zal ik veel voorkomende beginnersfouten gaan benoemen die ik zelf als beginnende muziekproducer heb gemaakt door de jaren heen hebt gemaakt. Tevens zal ik ook de veel voorkomende fouten die ik als docent en coach van de DDMA veel voorbij zie komen bij al mijn klanten. Lees ze goed door, doe er je voordeel mee en probeer deze beginnersfouten te voorkomen bij je eigen projecten.

De 3 grootste EQ Fouten

Een EQ plugin is de meest gebruikte plugin in je muziekproductie projecten. Veel beginnende muziekproducers gebruiken de EQ tool op de verkeerde manier of begrijpen nog niet wat je met een EQ kunt realiseren. Hieronder een drietal EQ fouten die ik veel aantref.

- Erop vertrouwen hoe de EQ curve eruit ZIET! Je ogen kunnen je laten denken dat je dingen hoort die er niet zijn. Sluit je ogen, zet je EQ aan en uit en luister goed naar je track of het echt beter KLINKT i.p.v. dat het eruit ZIET.
- Altijd EQ'en in solo. Wanneer je alleen maar in solo gaat EQ'en, ga je geen rekening houden met hoe de track klinkt in relatie tot je mix. Gebruik solo EQ'en om slechte frequenties te vinden (met een smalle EQ boost), maar ga daarna je algemeen klankbeeld vormen wanneer alles samen speelt.
- Presets vertrouwen. De plugin maker heeft absoluut geen idee hoe je track klinkt, dus de frequentie voorstellen met een bepaalde preset zijn absoluut irrelevant voor jou en je mix.

Alle faders omhoog

Tijdens het mixing proces van een productie dient er een goede balans te worden gemaakt tussen alle verschillende geluiden en kanalen. Deze balans wordt in basis gemaakt door leveling (volume regelen), met behulp van de kanaalfaders. Wat je bij beginnende producers vaak ziet, is dat bijna alle faders op of tot ver boven de 0 dB grens staan. Dit komt doordat de producer tijdens het mixen denkt: "De Kick staat te zacht, die moet harder", en vervolgens schuift hij de fader omhoog. Daarna merkt hij bijvoorbeeld dat de lead synth niet meer zo goed te horen is, dus die fader wordt ook weer harder gezet. Daardoor is weer de hihat minder goed te horen etc. Je begrijpt het dus al, langzaam maar zeker wordt elk geluid harder gezet, totdat er bij somm ige kanalen op de mixer, de fader zijn toppositie heeft bereikt. Daarnaast zie je dat de masterfader steeds lager wordt gezet, om digitale clipping te voorkomen. "Wat nu, want die kick moet toch nog iets harder?" In wezen zou je nog een gain insert kunnen plaatsen op de kick waardoor het desbetreffende kanaal toch nog harder kan. Echter is dit overbodig moeilijk doen en tevens belast je zo onnodig het werkgeheugen van je PC en dat wil je niet! Je maakt op deze manier een denkfout, want waarom zou je kanalen alsmaar harder zetten als je de andere kanalen ook zachter kan zetten? Het is belangrijk dat je tijdens het mixproces beslist welk geluid of kanaal het belangrijkste is in de track. Als je aanhoudt dat je het kick kanaal met al zijn processing uit lasat komen op -10 dB op het master kanaal, kun je de andere geluiden en kanalen daar omheen mixen, dus wat zachter zetten. Want de kick is vaakj het belangrijkste element in dance muziek. Zo eindig je een complete track met een master volume van ongeveer -6 dB. Maak je niet druk over het algehele volume van de track, dat kan namelijk nog worden opgekrikt tijdens het masteringproces. Liever te zacht mixen dan dat je digitale clipping in je track.

Investeren in het verkeerde

Wanneer je begint met produceren, gaat er een wereld van geluidsapparatuur (gear) voor je open. Voor je eerste setup moet je een keuze maken uit tal van verschillende merken, typen en technieken. Stel je hebt lang gespaard voor een redelijk budget en je hebt je eerste setup klaar staan op de zolder of in de garage van je ouders, want zo is bijna elke muziekproducer begonnen. Na een tijdje bezig te zijn met het creëren van tracks, merk je dat die

kick bij jou in de studio veel dikker klinkt dan bij je beste vriend in zijn kamer, die zelf ook studio monitoren heeft. Na een tijdje begin je je hier echt aan te irriteren, want hoe kunnen mensen dan van jouw muziek genieten als de kick klinkt als een mattenklopper? Dus, je begint (begrijpelijk) te twijfelen aan de apparatuur die je hebt staan in je (home) studio. Je besluit opnieuw te gaan sparen voor een nieuwe set monitoren, want daar ligt volgens jou het probleem. De speakers die je op het oog hebt zijn wel aan de prijzige kant, namelijk bijna €2000,- per set. Maar, je bent gepassioneerd en je leest op internet alleen maar goede reviews over deze set. Na een
paar maanden koop je de speakers en ga je vol goede moed weer aan de slag met produceren. Nadat je weer een nieuwe track hebt gemaakt, ren je naar je beste vriend om je mix te checken op zijn monitoren. Tot je spijt merk je dat de Kick nog steeds niet klinkt zoals hij bij jou in de studio klinkt. Je beste vriend begrijpt er zelf ook niets van, want hij heeft je track ook in jouw (home) studio beluisterd en daar klinkt hij inderdaad veel beter! Heb je net bijna €2000,- betaald voor een set top speakers, klinkt je muziek nog niet goed. Met de handen in het haar vraag je jezelf af“. Wat doe ik nou toch fout?”.

De situatie die hierboven is omschreven, komt bij vele beginnende muziekproducers voor. Het werkelijke probleem ligt in deze situatie bijna zeker bij de akoestiek van de ruimte waarin de muziek wordt gecreëerd, in plaats van bij de kwaliteit van de studio monitoren. De akoestiek van een ruimte is van groot belang, omdat dit beïnvloedt hoe jouw oren het geluid opvangen en hoe je dus je mix maakt. Als de akoestiek in je kamer slecht is, zal je muziek hoogstwaarschijnlijk ook slecht klinken. Lees daarom alles in hoofdstuk akoestiek hoe je dit probleem kunt oplossen. Pak de eerste reflectiepunten als eerste aan en mocht je daarna niet tevreden zijn, ga dan verder met bass absorbers in de hoeken van je (home) studio.

Een mix verpesten met te veel reverb

Wie herkent het nou niet waarbij er op een karaoke setje een galm (reverb) draaiknop zit die net wat te ver open staat. Wanneer je de zang een galm geeft, klinkt het allemaal in één keer veel beter om er naar te luisteren. Dit komt omdat de galm de ‘oneffenheden’ van de zanger of zangeres als het ware ‘verbergt’. “Dat is perfect, dat ga ik ook toepassen in mijn mix”, zul je wellicht denken. In principe kan galm zeker iets mooier maken. Wanneer je galm toevoegt, geef je het geluid een mate van ruimtelijkheid. Je hebt zo bijvoorbeeld galmen die klinken alsof je in een badkamer, een concertzaal of in een immens grote kerk staat. Het is echter belangrijk dat je galm op een juiste manier toepast in je mix. Een probleem wat galm heeft, is dat het geluiden minder duidelijk, stevig, vast en “in your face” maakt. Als jij een mix maakt waarbij bijvoorbeeld de stem van de zangeres het belangrijkste geluid is, moet je oppassen met het toevoegen van galm. Als je (te) veel galm toevoegt, zul je merken dat de stem ineens minder op de voorgrond klinkt en dat is nou precies wat je niet wil. Zo moet je bijvoorbeeld ook nooit galm op een kick zetten, want als er iets is dat stevig/vast moet klinken, is het wel de kick. Je merkt dus wel, galm kan in sommige gevallen perfect werken, maar het kan ook je hele mix verpesten. Je moet dus goed weten wat je doet.

Het imiteren van je idool

In de Dance scene zijn er een aantal muziekproducers die ontzettend groot zijn. Zo heb je o.a. David Guetta, Afrojack, Armin van Buuren en Avicii. Een beginnend danceproducer wil vaak net zo bekend worden als zijn of haar voorbeeld supersterren. Een fout die vaak wordt gemaakt is dat beginnende muziekproducers al hun tijd stoppen in het imiteren van hun idool. “Als ik net zo klink als Avicii, vindt het publiek mijn muziek toch ook helemaal te gek?” Laten we bij die gedachte eens even stilstaan. Grote producers staan bekend om hun eigen en vaak innovatieve sound. Ze brengen iets wat nog niet eerder (op die manier) is gedaan. Als jij als beginnend producer hun sound imiteert en je eigen track uitbrengt, zullen de mensen denken dat het een kopie is van producer “x”. Voordat je het weet krijg je de stempel “Copycat” opgedrukt en wil niemand je muziek meer horen. Dat is toch niet waar je zo hard voor hebt gewerkt? Juist! Wat je beter kan doen is andermans muziek gebruiken als inspiratiebron om zelf te werken aan JOUW sound, zodat mensen fan worden van JOUW sound en zij iemand die JOUW sound imiteert bestempelen als “Copycat”. Het kan overigens wel voor onderzoeksdoeleinden interes-

sant zijn om uit te zoeken hoe jouw idool precies die vette sound heeft gemaakt. Die technieken kun je namelijk zelf weer toepassen bij het maken van JOUW eigen sound.

“Nobody can be more You than You”

Slechte sounds kiezen
Bij het produceren wil je dat je uiteindelijk een mix hebt met een goede sound (geluid). Hiervoor is het belangrijk dat je goede sounds kiest om te gebruiken in je productie, dit wordt vaak onderschat. Ja, je kan een slecht klinkende sound beter laten klinken met verschillende plugins, maar echt goed zal deze nooit worden. Het begint allemaal bij de bron. Een slechte zangeres kan je nooit zo laten klinken als een Adèle, ook al gebruik je Autotune en 100 andere plugins. Adèle is nou eenmaal een geweldige zangeres, dus wanneer zij begint met zingen, klinkt het bijna vanzelf al heel erg goed. De ‘bron’ (in dit geval Adèle) is al van topkwaliteit. Zo werkt het ook met bijvoorbeeld het kiezen van de juiste drumsounds. De zoektocht naar goede sounds kan saai zijn en lang duren, maar het is zeker de moeite waard. Je doel is uiteindelijk dat je helemaal tevreden bent met elke sound die in je productie zit. Je muziek is toch als het ware je ‘baby’tje’? Die verdient toch het beste? Juist. Doe dus die extra moeite, anders slaap je ‘s nachts slecht ;-).

1000 Plugins op je computer hebben staan.
Een muziekproducer is vaak helemaal weg van apparatuur en plugins. Hoe meer plugins je ter beschikking hebt, hoe beter, want dan heb je ook de meeste keuze. Toch? Fout! Een beginnend producer heeft in eerste instantie weinig aan een heel arsenaal aan plugins. Het is belangrijker om eerst goed te weten en te ervaren hoe de verschillende soorten plugins werken. Vaak kun je in het begin met de plugins die inbegrepen zijn bij je muziekssoftware (DAW: Digital Audio Workstation) al een heel eind komen. Als je met deze plugins eerst de basisfuncties leert, kom je er in de loop van de tijd wel achter wat voor extra functies je mist en kun je op zoek gaan naar een betere plugin. De meeste professionele producers gebruiken vaak steeds dezelfde plugins bij het produceren van verschillende tracks. De reden hiervoor is dat ze deze plugins van binnen en buiten kennen en er snel tot het gewenste resultaat mee kunnen komen. Hierbij is workflow ontzettend belangrijk. Daarnaast kan het hebben van onnodig veel plugins je computers stabiliteit en overall performance beïnvloeden en dat wil je niet!

Bij het opnemen van vocalen of instrumenten niet goed levelen.
Beginnende producers die zich ook bezig houden met het opnemen van zang of rap, maken vaak de fout dat ze de opnames op een verkeerd volume opnemen. Als je te zacht opneemt, kom je later bij het mixen in de problemen. Wanneer je een zachte opname harder in de mix wil hebben, versterk je daarmee automatisch de ruis (noise) die op de zachte opname zit. Een zachte opname zit namelijk dicht bij de zogenaamde noise-floor. Het is moeilijk om de noise achteraf weg te halen. Anderzijds wil je niet dat je te hard opneemt. Als je te hard opneemt, kan de opname clippen en krijg je een “tik” geluid in de opname die je (net als noise) bijna onmogelijk weg krijgt. Het instellen van een juist volume is dus van wezenlijk belang. “De zangeres die ik opneem, zingt niet het hele nummer even hard, dus hoe kan ik dit het beste doen?” vraag je jezelf wellicht af. Nogmaals, zet het volume niet te zacht en vraag de zangeres om het moeilijkste en hardste stuk van de track te zingen. Zo kun je instellen dat het hardste stuk van de track niet clipped, want daar stel je het volume op in. Een andere manier zou kunnen zijn. Vraag de zangeres om een beetje naar achter te leunen wanneer ze harder zingt. Dit noem je in het opnameproces ‘microfoontechniek’. Dit is overigens niet voor elke vocalist even gemakkelijk. Uiteindelijk wil je dat de vocalist(e) een super vocal take neerzet. Hiervoor moet hij of zij zich op zijn of haar gemak voelen. Dus als de vocalist(e) aangeeft dat hij of zij niet goed is in ‘microfoontechniek’, kun jij als producer maar beter het volume juist instellen. Don’t forget: het gaat om de kwaliteit van de bron!

Produceren en mixen op een te hoog volume.
Draai de volumeknop nog eens omhoog, dan klinkt de kick veel vetter!” Waarschijnlijk hoor je het jezelf al zeggen. De mens ervaart in de meeste gevallen muziek die harder staat als beter.

Als je op de radio een song hoort die van hoog volume is en daarna een track in hetzelfde genre die zachter klinkt, zul je waarschijnlijk de eerste track het vetst en het leukst vinden. Dit gegeven kan verschillende problemen veroorzaken als je altijd op hoog volume produceert of mixt. Niet alleen beschadig je je gehoor, maar als je altijd op hoog volume produceert, ervaar je je muziek wellicht vetter dan deze in werkelijkheid is. Op een hoog volume is het daarnaast moeilijker om te mixen, omdat je gehoor zelf als het ware als een compressor begint te fungeren en sommige frequenties niet meer goed 'weergeeft'. Hierdoor doe je aanpassingen in je mix die uiteindelijk niet goed zijn voor de mix. Vaak merk je dat pas als je je mix op lager volume afluistert. Produceer en mix dus niet te hard. Welk volume het beste is? Dat verschilt. Volgens sommigen is 80dB tot 85dB het meest geschikte volume om af te mixen. Dit zou je zelf kunnen opmeten met een goede (lees: niet met een smartphone app) dB-meter. Daarbij is het belangrijk dat je voor jezelf een volume vaststelt waarop je altijd afmixt. Zo krijg je tracks die qua mix allemaal rond hetzelfde level zitten.

Denken dat muziektheorie overbodig is.

Als je een sportinstructeur wil worden, kan je bijna niet zonder kennis van de juiste workouts, voeding en herstel. Je zou heel ver kunnen komen, maar op een gegeven moment kom je toch in de problemen. Dat is hetzelfde met muziekproducers. Als jij niet vanuit nature voelt hoe een goede akkoordenprogressie gemaakt moet worden, zal je er waarschijnlijk zonder kennis van muziektheorie nooit één maken. De meesten van ons beschikken niet over de aangeboren kwaliteit om enkel op gevoel een mooie track van het hoogste niveau te maken. Wij zijn nou eenmaal geen Mozart of Beethoven. Betekent dat dat het onmogelijk is om tot een topresultaat te komen? Natuurlijk niet, daarvoor heb je altijd nog muziektheorie! Muziektheorie draait in basis om het notenschrift, wat gezien kan worden als de taal van muziek. In wezen is bijna alle muziek die wij kennen, gebaseerd op het notenschrift. Niet alleen in Klassieke muziek, maar ook in muziekstijlen als Dance, Rock en Hiphop zit muziektheorie verwerkt. Beginnende muziekproducers die werken met een MIDI keyboard en een computer, vinden het vaak lastig om een mooie melodie, bassline en/of een akkoordenprogressie te maken. Dat komt doordat zij niet beschikken over de basis van muziektheorie. In andere woorden, ze hebben een vel papier, een pen en de creativiteit, maar kunnen simpelweg geen mooi gedicht schrijven. Bij de DDMA wordt er veel tijd en aandacht besteed aan "Muziektheorie". Welke noten en akkoorden kun je nu wel of niet gebruiken en alles wat noodzakelijk is om een hele track te componeren en te produceren, inclusief een akkoordenschema, basslines en melodie.

Gefeliciteerd! Je hebt het gehaald om deze uitgebreide muziekproductie startersbijbel door te lezen! Ik hoop je hiermee goed geïnformeerd te hebben om een goede kickstart te maken met het produceren van muziek. Alle begin is moeilijk, maar als je zo gepassioneerd bent zoals ik, ga ook jij er komen om hele dikke en vette tracks te maken. Dit is pas het begin realiseer je dat goed en er zijn vele vlieguren nodig om naar dat oh zo befaamde professionele niveau te komen waar je uiteindelijk wil komen. De DDMA kan je hierbij natuurlijk helpen. Lees hieronder alle informatie :-)!

Wil jij de nieuwe Armin worden?

Muziekproductie opleidingen waar je alle skills leert om jouw tracks naar professioneel niveau te brengen.

The Release Roadmap Methodiek

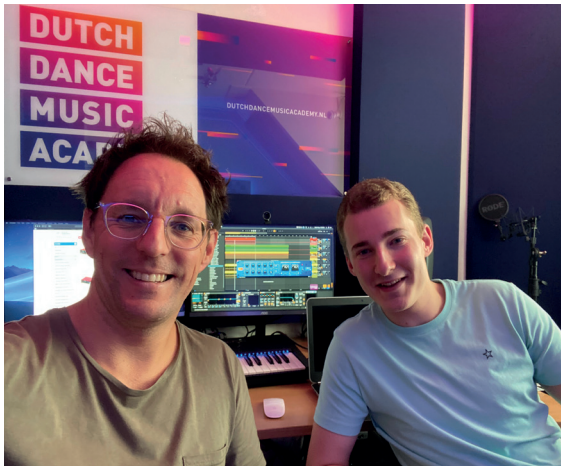
Persoonlijke Begeleiding en Coaching

5x Sneller Resultaat met 100% minder frustratie

Flexibele, gestructureerde en hybride leertrajecten op maat

Muziek produceren zonder kennis, kunde en een gestructureerd productieproces, leidt tot moedeloosheid en ergernis!

Hoe vervelend is het dat:
* Je niet weet hoe je DAW nu precies werkt?
* Hoe jij niet weet hoe je het maximale uit je DAW en studio sessie kunt halen?
* Je niet weet waar je moet beginnen als je een goed nieuw idee hebt voor een track?
* Je vast loopt in het productieproces en niet verder komt dan het maken van een simpel loopje van 16 maten.
* Je al wat Youtube tutorials gekeken hebt, maar je er geen bal van snapte?
* Dat je de juiste theorie en kennis mist om verder te komen?
* Dat je vast loopt in je creatieve proces en de praktische tools mist om verder te komen?
* Je geen kennis hebt van muziektheorie?
* Dat jij de technische kennis mist om je tracks naar het volgende niveau te brengen?
* Je steeds van labels te horen krijgt dat je tracks niet goed genoeg zijn.



Wil je nu eindelijk eens serieuze stappen gaan zetten met je muziekambities?
Wil jij maximaal resultaat behalen met je muziekproductie?
Wil jij 50% snellere progressie boeken door de ontwikkelde methodiek van de DDMA?
Wil jij 100% minder frustratie ervaren door onze maatwerk begeleiding?
Wil jij gerichte feedback ontvangen op gemaakt opdrachten?
Wil jij buiten de lessen om ook je vragen kunnen blijven stellen zodat je nooit vast loopt?

Doordat wij als de DDMA jou alle persoonlijke aandacht willen en kunnen geven is er maximale kennis overdracht mogelijk. Samen met alle maatwerk lessen, opdrachten en begeleiding kun je hierdoor maximaal resultaat behalen met je eigen producties. Door de ontwikkelde en bewezen methodiek boek je ook nog eens een 50% snellere progressie met een gegarandeerd resultaat. Bij de DDMA leer je alle technische en muzikale kennis, praktische tools en vaardigheden wat er nodig is om je eigen platen te kunnen produceren en uit te brengen. Dus wil jij nu eindelijk eens een goed en gedegen partner, coach en mentor om je te ontwikkelen als professioneel artiest? Of vind je het gewoon leuk om voor je hobby vette tracks te maken in je favoriete genre dance muziek? Maak dan een vrijblijvend kennismakingsgesprek met de DDMA om te kijken wat we voor elkaar kunnen betekenen. We helpen je graag met al onze ervaring, passie en positieve energie verder!

Dit is wat de Music Producer Opleidingen inhouden:
* Alle technische en muzikale kennis krijgen.
* Persoonlijke begeleiding en coaching.
* Praktsiche en maatwerk 1-op-1 studio sessies.
* 5x Sneller resultaat.
* 100% Minder frustratie ervaren.
* Diepgaand theorienaslagwerk.
* Geleerde theorie, praktisch leren toepassen met wekelijkse opdrachten en voorbeeld projecten.
* Gerichte feedback krijgen op de gemaakte opdrachten.
* Flexibele, gestructureerde en hybride leertrajecten op maat.
* Extra opdrachten krijgen om snellere progressie te kunnen boeken.
* Efficiënte workflow aanleren met een optimaal productieproces.
* Jouw tracks naar professioneel en releasewaardig niveau tillen.
* Studentkorting tot wel 50% op aan te schaffen hard- en software.
* Alle lessen en mastercalsses worden opgenomen op video en zijn terug te kijken op de community.
* Lifetime member tot de besloten DDMA community met gelijkgestemde muziekfanaten.
* Gegarandeerd resultaat.

Maak een vrijblijvend kennismakingsgesprek door te mailen naar: joost@dutchdancemusicacademy.nl of te bellen met **+31(0)630282940**. We hopen je snel te zien bij de DDMA en hebben enorm veel zin om jou verder te helpen!